

D20



LA SEMILLA DE LA VENGANZA

4-6 personajes de Niveles entre 3-5 (para un total de 18-20 Niveles)

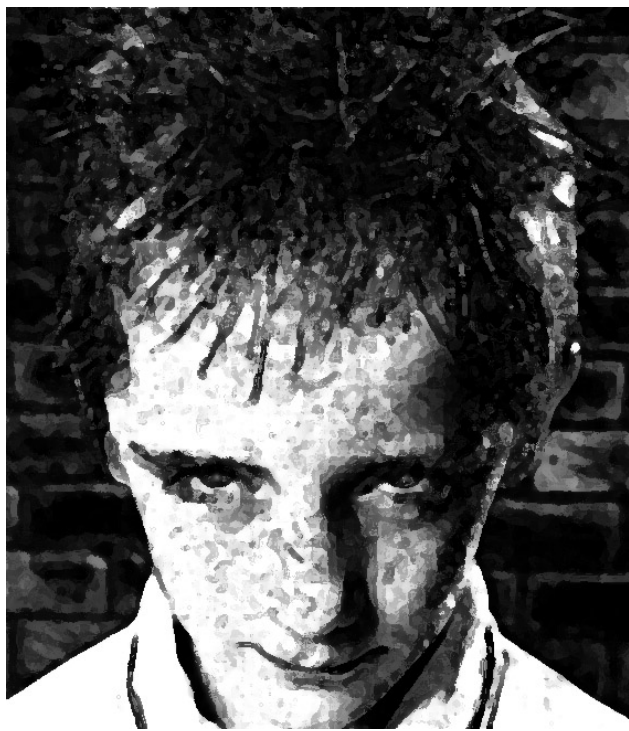
ÍNDICE

ANTECEDENTES	P01
EL SUEÑO DE LA NOCHE ANTERIOR	P02
EL COMIENZO	P02
LA VIDA EN HILTONBURY	P04
QUIÉN ES ESE NIÑO... QUIÉN ES QUIÉN	P06
Y CON UN GRITO EMPIEZA TODO	P06
ESTA ES NUESTRA TIERRA	P09
EL DÍA DE LOS OJOS QUE ACECHAN	P10
10 AÑOS DORMIDO EN LA VENGANZA...	
Y A PUNTO DE DESPERTAR	P10
LAS SEÑALES DE LA IRA	P11
ESTAMOS HARTOS DE EXTRAÑOS	P13
SÓLO SON JUEGOS DE NIÑOS	P14
UN PADRE MUY SEVERO; UN SECRETO EN EL HOGAR	P15
EL ARCÓN DE LOS TRAJOS SUCIOS	P17
MÁS DURO. MÁS FUERTE	P20
YO SOY LA JUSTICIA	P22
EL EJE DEL MAL	P25
EPÍLOGO: EL JUICIO	P27
POST EPÍLOGO	P28
EPÍLOGO ENDURECIDO	P28
 RECOMPENSAS	 P29
MAPA Y GUÍAS	P29-P30
 PNJS GENERADOS	
CON HERO-LAB (EN INGLÉS)	P31 EN ADELANTE

La Semilla de la Venganza

Aventura para Ravenloft D20

4-6 personajes de Niveles entre 3-5 (para un total de 18-20 Niveles)



Antecedentes

Sir Albert Coastcliff Willard, procedente de un cruce entre la familia Mournesworth y Gaudamon con algo de sangre de Dementlieu, era un pequeño bastardo más afiliado a los gustos extravagantes y derrochadores de una parte de su sangre (los Gaudamon), y con ello, aunque retirado económicamente a una pequeña villa de la que se convirtió en su terrateniente, se dedicó a esclavizar a sus aldeanos y utilizarlos a su placer como un tirano más propio del Dominio de Borca.

Cuando los aldeanos empezaron a sentirse impotentes como niños sometidos a un padre abusador y tirano, enviaron un mensaje a las autoridades de MordentShire para plantear acusación formal contra Albert, quien recibió un correo urgente de las autoridades de Los Lampistas para preparar su defensa ante la acusación de cargos.

Debido a esto, su reacción no se hizo esperar: entró de madrugada en el hogar de los acusadores y a latigazos dejó casi muertas a sus mujeres, además de asesinar a sus hijos en un ataque de cólera.

Sin apenas mediar palabra, los padres y maridos ultrajados, al descubrir el crimen, se lanzaron sobre Albert en su domicilio y le pro-

pitaron tal paliza que lo dejaron moribundo, y después prendieron fuego al caserón Coastcliff. En sus últimos estertores, Albert huyó a un arroyo cercano donde vertió sus últimas gotas de sangre en la orilla, mientras sus vengativos agresores lo acorralaban y maldecían en sus estertores:

*“Sufre y padece en tu muerte,
humillado e impotente,
indefenso y sometido a tu castigo postrero,
como bajo tu puño hiciste sufrir a tus
semejantes.”*

Así fue que tras su muerte, sus “asesinos” fueron condenados a encarcelamiento antes de que se celebrase el juicio del señor de la Villa de Hiltonbury, y un año después de su muerte, el hermano de uno de los acusados, Frederik Jenkins, junto a su esposa Marion Salesman, fue padre del pequeño Wilfred.

En el décimo aniversario de la muerte de Willard, sus “asesinos” confesos fueron libertados bajo palabra por buen comportamiento para ayudar en los trabajos de la comunidad como parte de su condena, viviendo supervisados por el Alguacil que los detuvo hace 10 años, el Señor Lampista Morgan Tyroy.

Es entonces cuando el obediente e introvertido Wilfred sufre una terrible transformación que hará caer el pesar en Hiltonbury.

A la llegada de los agresores, el pueblo empezó a sufrir hechos inexplicables que devolvieron el temor al pasado de la aldea. Progresivamente, los aldeanos comenzaron a sufrir asaltos violentos sin motivo, en los que jamás se descubría al culpable.

Además de ello, han empezado a correr rumores sobre rondadores errantes de dudosa apariencia que sólo dejan un rastro de tierra removida a su paso.

Y para colmo de males, en ocasiones, niños desaparecen (solos o en parejas) durante al menos una hora, y después de reaparecer no recuerdan dónde han estado, aunque se encuentran más sucios de tierra y humedad que cuando desaparecieron.

El Sueño de la Noche Anterior

Antes de comenzar la aventura, los PJs que fallan una TS *Vol* (CD 15) –aunque sería apropiado que la tirada la hiciese el DM y decidiese a qué PJs adjudicar el sueño- sueñan con la silueta de espaldas de un niño frente a su cama, en un dormitorio en penumbra, y una sombra amenazadora cerniéndose inmensa desde el umbral iluminado de la puerta. Lentamente, la puerta se cierra a las espaldas de la enorme sombra, y en la oscuridad se escucha un grito y un fuerte golpe desnudo de piel contra piel, llenándose entonces la visión de un color rojo escarlata y un flujo espeso del mismo, formando la letra W.



El Comienzo

La aventura se inicia cuando los PJs alcanzan los aledaños sudoeste de Hiltonbury, una villa de apenas 30 y pocos habitantes, donde aunque la mayoría de ellos poseen una profesión, también casi en su totalidad –salvo el Herrero, el Toret y el Escribano-, toda la comunidad se dedica al completo a arrimar el hombro con los cultivos que abastecen a la villa y llenan el granero comunitario. Esta información la puede proporcionar una tirada de *Saber Local* (Mordent) a CD 10. Si alguien logra superar CD 15, además se sabe que estas tierras pertenecen a un conglomerado familiar de los linajes Gaudamon y Mournesworth. Superar CD 18 incluye que el antiguo señor también tenía lazos de sangre lejanos con líneas de sangre menores de la región de Dementlieu, al norte de Mordent.

En el momento de llegada, es media mañana y los PJs encuentran una niña a unos minutos de Hiltonbury con mirada ausente, removiendo el suelo con un palo, y cuando los PJs van a alcanzarla, se levanta sin mirarlos y se pierde entre los matorrales. *Avistar* CD 12: el suelo removido da al impresión de ser una figura humanóide tumbada, aunque pronto queda

claro que es sólo eso... una impresión (*Supervivencia* CD 12: sin embargo, la tierra tiene restos de barro rojizo y arcilla húmeda que no son propios de esa tierra, pero sí de la orilla de un río).

La villa más allá está casi desierta, salvo por los rezos matutinos que se oyen al sudeste de las casas apiñadas, el soniquete rítmico de una herrería más cerca de los visitantes, y una silueta infantil inmóvil que se vislumbra entre las casas cerca de un curioso claro de rocas alisadas casi a la vista (*Saber Ingeniería* CD 10: cimientos viejos de una construcción que ya no está).

Antes de percibir más detalles, a la silueta infantil se le acerca una mayor y más encorvada que parece traerle algo y luego marcharse servilmente, dejando solo al infante (Prueba de *Inteligencia* CD 10: el muchacho solitario resulta familiar, incluso podría decirse que es muy parecido al aparecido en el sueño).

Pronto los rezos terminan y el tintineo del metal queda amortiguado. Ya que el sonido de los visitantes es el único de la aldea, al cabo de un momento el niño los ve y huye hacia el tintineo. Eso provoca que, sea cual sea la reacción del grupo de PJs recién llegados, pronto un hombretón de aspecto curtido y algo mayor salga a recibirlos con rostro ceñudo y andares de confianza, preguntando quien va por ese lugar y presentándose como Lincoln Rotter, el herrero de la Villa de Hiltonbury.

Sea cual sea la explicación de los PJs (además del interés que puedan suscitar de forma personal por el sueño y el niño), pronto el Toret Clodius, un caballero de cabello y barba blancos e inmaculados, con las vestiduras de Ezra, hace su aparición con una amable sonrisa. Libera la tensión de Rotter, que tiene sujeto junto a su regazo en actitud protectora al muchacho (de nombre Wilfred, si le preguntan) y le recrimina no atender con hospitalidad a los viajeros. El Toret se deshace en atenciones (*Averiguar Intenciones* CD 10, totalmente honestas), indicando que puede acompañarles a dejar sus monturas en los establos del Pastor Ashton mientras descansan de su viaje y le cuentan qué hay de nuevo en el exterior de Hiltonbury. Cualquier alusión a por qué él no se informa por sí mismo da como respuesta que, por desgracia, sus días de Anacoreta pasaron hace mucho (*Saber Religión* CD 20: los Anacoretas son los Clérigos e-

rantes de Ezra que predicán por todas partes, llevando la Palabra y Obra de Ezra allá donde van) y que la comunidad se suele encargar casi exclusivamente de sus asuntos, recibiendo sólo noticias de Mordentshire cuando una vez al mes los mercaderes de la capital visitan la villa para comerciar, o cuando anualmente el recaudador viaja hacia allí para cobrar los impuestos oficiales de Lord Weathermay.

Clodius se ofrece a permitirles compartir su mesa y, si deciden quedarse a pasar la noche, podrían ganarse unas monedas (1D20 x8 en monedas de cobre por tirada en un día) ayudando en los campos a los labradores, ya que un brazo fuerte siempre es bienvenido para cargar y mover pesos, y unas manos hábiles se agradecen para trabajar la cosecha (el Toret pretende estimular el sentimiento de comunidad mientras alienta el bolsillo).

Depende del tiempo que los PJs se tomen en hablar con el Toret (ya que Rotter se aleja con Wilfred en un gesto muy protector [*Avistar* CD 12: la escena de la conversación con el Toret y la presencia de Rotter y Wilfred es observada entre las casas por la figura encorvada. Preguntar al Toret hace que él, al fijarse, aluda a que se trata de Joseph Hogwards, el Escribano de la villa, un redomado carcamal cotilla]), se encontrarán comiendo con Clodius o charlando en plena calle, cuando desde el sur se escucha el rumor de personas que se acercan charlando: los habitantes de Hiltonbury, regresando de los campos de cultivo tras la jornada de la mañana.

Pronto la presencia de los PJs se hace eco en toda la comunidad (una comunidad típica Mordentia), y un revuelo de niños y adultos se acercan a saludarlos de forma muy hospitalaria y observarlos amistosamente, con cierto interés en cualquier cotilleo.

Muchos se acercan a presentarse y a ofrecer sus servicios por si son necesarios (Lucius Wallaby, Carpintero; Burton Prescott, Boticario; Miles Nolan, Tejedor; el viudo Malcom Bayroy, Curtidor), mientras el Lampista Todd Fowler, encargado de la autoridad de la villa se mantiene en una postura más distante, aunque no por ello menos amable, estudiando a los recién llegados.

Pero no todos los habitantes son tan cercanos (*Avistar* CD 12 y, con éxito, *Averiguar Intenciones* CD 12: de hecho, entre 5 o 6 ellos

se mantienen un tanto al margen, uno de los cuales se acerca al herrero y recoge al niño que éste protegía. Si en la CD se consigue 18+ se observa que el niño se siente algo asustado de la presencia del hombre que se lo lleva. Si en la CD de *Avistar* se logra 20+, se reconoce que la silueta del hombre que recoge al niño de la mano del herrero también es familiar [otra vez el recurrente sueño]).



Cuando el Toret indica que posiblemente los visitantes podrían ayudar en el campo, gracias a una generosa contribución y, quizá, a ser acogidos bajo techo por alguna generosa familia mientras ayudan en la tarea agrícola, los habitantes de Hiltonbury se muestran entusiasmados y no faltan ofertas para ocupar algún dormitorio libre (en concreto se propone al Herrero, al Curtidor, a alguno de los Pastores viudos o si es necesario en alguna dependencia del Hermano Clodius como opciones de ellos mismos u otros vecinos).

Ante una negativa, incluso los niños se mostrarán cariñosamente persuasivos, encantados de tener una visita que amenice la villa con novedades (más aún si algún Bardo está presente, a quien pedirán que cuente historias por la noche –esto también será sugerido por el Toret, si el Bardo no puede mancharse las manos con el trabajo, y así de paso podría cuidar de los niños mientras los adultos trabajan lo cual, por

supuesto, también sería remunerado-).

Por supuesto, ante una negativa rotunda, el Toret por las molestias que los vecinos hayan podido provocar con su insistencia, se ve cortésmente obligado a permitirles pernoctar en la Capilla si lo desean, pagando los gastos del cuidado de sus monturas en los Establos de Ashton, y en este caso no aceptará ninguna negativa por respuesta.

La Vida en Hiltonbury

Durante el día en la villa, los PJs pueden observar el movimiento y la colaboración entre los vecinos de la comunidad, mientras los niños curiosean alrededor de los aventureros. En algún momento, el comportamiento (*Averiguar Intenciones* CD 15) silencioso e inquisitivo de algún niño con respecto a los PJs es muy intenso, como si los observase tratando de averiguar qué hacen allí. Sólo en ese momento, los PJs pueden tirar *Avistar* a CD 15 para ver que el niño que los observa después se marcha y se reúne con el chico que el herrero acogió bajo su protección, al que parece decir algo en secreto, momento en que el “informado” mira a los PJs y se marcha a casa.



Ya estén trabajando en la jornada de trabajo tras el almuerzo (en la que los PJs pueden participar o no si así lo han decidido [las ganancias en este día son la mitad de lo que se indica más arriba, ya que sólo es media jornada]), todo el mundo que participa arrima el hombro con dureza y tesón, entre comentarios, bromas, risas y suspiros de cansancio (en algunos casos). Los PJs que estén en los cultivos podrán usar su *Reunir Información* (CD 12 si están trabajando, CD 15 si sólo están de paso y ojean el trabajo). Con un éxito podrán oír susurros entre algunos vecinos comentando “los descuidos que los niños vienen teniendo últimamente, y que deberían elegir a algún vecino para vigilarlos con más constancia”. Si la tirada superó por 5+ la CD propuesta, además oirán de tapadillo hablar

sobre que “a pesar de todo, los ex convictos no deben preocuparse, porque su conciencia debe estar tranquila. Su ejemplo ayudó a soportar lo ocurrido entonces. Y así al menos Frederik puede ver por fin a su hermano, y llorar la pérdida de su cuñada y su sobrino junto a él”. Una tirada de *Averiguar Intenciones* a CD 15 puede señalar al hombre del que se habla (Frederik) como el labriego que se llevó al niño protegido del herrero del lado de ese hombre.

En otro momento de la tarde, los PJs pueden ver como el hombre que se llevó de la mano del herrero al niño del inicio se va junto a otro labrador y al propio herrero hacia el norte de la villa. Si los PJs no saben a dónde se dirigen, alguien (el Toret o el Alguacil Lampista son los más apropiados para informar de dónde está cada lugar en la villa) les puede decir (con un grave y solemne cambio de voz) que allí está el Camposanto de la villa. Después de dar esa información, el informador no parece desear seguir hablando. Sin embargo, si los PJs insisten en saber por qué ese cambio de actitud, y SÓLO si se decidieron a quedarse a ayudar en el campo al menos un día, el conversador les informará que “es un mal recuerdo reciente para la villa, pues desde los sucesos de hace 10 años, el lugar sólo es visitado por el Toret y por aquellos vecinos que tienen una necesidad estricta de hacerlo, cuando alguien fallece”. Conseguir esta información de otra forma requiere el uso de *Diplomacia* CD 15.

Curiosear por los alrededores de la villa puede llevar a varios lugares:

-Los Rediles o los Campos de Cultivo son lugares de trabajo. Los Rediles de día están vacíos. Al amanecer y al atardecer los animales de cría están recogidos, al cargo del Pastor Norad (Si los Pjs visitan los Rediles a esa hora y logran 1 o 6 en 1D6, encontrarán a Norad y a alguien del pueblo que parece estar hablando con él [*Avistar* CD 12, y con éxito *Averiguar Intenciones* CD 12: el visitante parece estar compadeciéndolo sinceramente y dándole ánimos]). En los Campos de Cultivo, una tirada de suerte de 1D6 permitirá repetir las mismas tiradas que en los Rediles (en este caso, con seguridad será Jenkins el que hable con Norad en privado).

-El Cementerio. La visita puede ser en el momento en que los PJs vean a los visitantes que se indican más arriba, y así aprovechan el momento para echar un vistazo, o bien por su cuenta.

El lugar tiene un pequeño vallado metálico de medio metro de altura, rodeando un terreno con montículos de unos 2500 pies cuadrados (225 metros cuadrados), donde pueden observarse lápidas con un cierto orden, algunas más ornamentadas y suntuosas que otras, con nombres y fechas, y el símbolo de Ezra (*Saber Religión* CD 10) en las lápidas o cernido sobre ellas.



Si los PJs siguieron a Frederik, Lincoln y Ashton (**ver párrafo más arriba**), podrán verlos que se reúnen junto a cinco lápidas (más adelante podrán ver que son lápidas dedicadas a dos mujeres adultas, dos niñas y un niño –por los nombres–) con solemnidad, en actitud triste, sosteniéndose por los hombros, dándose ánimos y llorando en silencio, ajenos a todo. Sólo cuando pasan unos minutos en los que hablan en silencio entre ellos (sólo la magia permitirá atraer las palabras susurradas de los hombres, o una tirada de *Escuchar* CD 20+: “Hicisteis lo correcto”; “No me arrepiento”; “Ojala hubiese llegado antes”; “Ellos descansan tranquilos”; “Se lo merecía y lo pagó”). Ante estas palabras, si los PJs quieren preguntarles por lo sucedido cuando vuelven de visitar las tumbas, una tirada de *Averiguar Intenciones* CD 10 les disuadirá de ello, ya que no tienen pinta de querer hablar y se sienten ofendidos porque unos extraños los hayan visto en sus momentos de duelo. Cuando los tres PNJs están lo bastante cerca, si alguien tira *Buscar* a CD 12 y tiene éxito, puede encontrar cierto parecido entre Frederik y Ashton, dando con la conclusión de que pueden ser familia.

Cuando los PJs puedan tener un momento de soledad, podrán tener tiempo para ver (A-

vistar CD 18) que, de entre todas las tumbas, hay una con aspecto de mayor calidad, más grande, pero también más descuidada, llena de maleza enmarañada a su alrededor (a diferencia del resto). Si los PJs estuvieron observando a los tres hombres, podrán percatarse con *Averiguar Intenciones* CD 10 de que lanzaban miradas de odio hacia aquella lápida mientras estaban velando las tumbas junto a las que estaban). La lápida no posee ningún nombre grabado, sólo unas iniciales (A.C.W.) sin fechas, la marca de Ezra y un sello extraño junto a ella (*Saber Local* /*Mordent*/ CD 15: sello oficial de la ley reservado para marcar la tumba de un asesino). Una tirada adicional del mismo *Saber* a CD 20 permitirá recordar la historia de un noble desarraigado de la región, de nombre Sir Albert, que fue acusado de asesinato múltiple por esta región.

-El Arroyo. Hacia el este de Hiltonbury, apenas a una milla, discurren los pequeños meandros del Arroyo Farewis. Una corriente fría y rápida, de la que se alzan pequeños jirones de bruma sin llegar a formar neblina. Una tirada de *Avistar* a CD 15 permite descubrir en la orilla oeste una zona más despejada de vegetación, en la que se encuentra una gran concentración de tierra roja arcillosa de aspecto removido (*Supervivencia* o *Saber Geografía* a CD 15 permite intuir que la arcilla y la tierra de ese lugar parecen agitados recientemente, y no por el agua del arroyo).

-Como nota curiosa, los PJs pueden ver (*Avistar* CD 12) que casi en cualquier lugar por el que se muevan, siempre habrá un niño o niña a lo lejos, mirando qué hacen sin perder detalle, y cuando los aventureros se percatan de su presencia de forma obvia (disimular para que los niños no sepan que los han visto requiere *Engañar* CD 12), el niño o la niña se marcha a toda prisa (seguirlo/a requiere una Prueba de *Fuerza* a CD 10 para alcanzar su posición, y una tirada de *Escondarse* y *Movimiento Sigiloso* a CD 12 para acercarse sin ser visto ni oído, y darse cuenta de que el/la vigía corre a cotillear de nuevo con el muchacho que el herrero y Frederik cuidan).

Una anotación a cualquier momento en que los aventureros interactúen con niños o se dediquen a rondarlos es que, si al hacerlo logran una tirada de *Avistar* a CD 15, se fijan en que a menudo más de uno está manchado de barro en las manos o en la ropa, y casi siempre Wilfred

lo está más a menudo que los demás. Este es un dato de relevancia más adelante. La explicación lógica que los padres ofrecen es que a los niños les gusta jugar con la tierra y a veces la moldean en figuras de barro para divertirse.

Y qué mejor material de moldeado que la arcilla roja de un río, ¿verdad? Porque ese es el color que más aparece en esas manchas.

Quien es ese Niño... Quién es QUIÉN

Aquellos vecinos de lengua más suelta para informar con facilidad del nombre de los habitantes de la villa son el Toret, el Alguacil Lampista o el Escribano, quienes pueden informar sin tapujos de quién es quién en Hiltonbury, incluyendo el nombre del niño que parece ser el cabecilla de los hijos del vecindario: Wilfred, hijo de Frederik y su esposa Marion. También pueden informar de la identidad de todos los visitantes del cementerio: Frederik y su hermano Ashton.

En general, aunque el DM no diga el nombre de todos los PNJs de la villa, cuando un PJ desee acordarse del nombre de alguno, si ha preguntado específicamente por nombres e identidades, sólo es necesaria una tirada de *Reunir Información* a CD 10 para recordarlo.



Y con un Grito empieza Todo...

Al terminar la jornada laboral, el sol entornándose sobre El Bosque de los Antiguos y el Páramo Negro hacia el Mar de los Pesares, los cansados vecinos vuelven hacia sus hogares, quizá preparándose para la noche (e incluso posiblemente dispuestos a adecuar el lecho de sus invitados temporales). Los niños juegan y bailan alrededor de sus padres o se reúnen en pequeños corrillos, riendo y mirando a los aventureros (si han trabajado, les llevarán agua o zumo amablemente, y se irán corriendo como llegaron).

Todo se desarrolla con normalidad en

una villa de jornaleros, los campesinos charlando amigablemente, las madres recogiendo a los hijos, todos recogiendo las herramientas de trabajo y reuniéndose en la plaza cerca del pozo de la villa para compartir un rato de descanso antes de recogerse a los hogares (*Averiguar Intenciones* con CDs en incremento e información acumulativa... CD 12 no todo es tan normal. Hay un aire de sobriedad... CD 15 con un cierto ambiente de temor a la noche... CD 18 miradas de comprensión y aceptación hacia Lincoln y Ashton... CD 21 y un comportamiento extraño en algunos niños, muy atentos y tranquilos, quizá de uno en uno, o a pares, observando inquisitivos a los aventureros).

Este es un momento en que los viajeros pueden compartir más cosas sobre todo lo que han ido observando en la villa, utilizando *Diplomacia* y *Reunir Información* (ambas a CD 15), con los habitantes de Hiltonbury. Si sólo se obtiene un éxito en una de las dos tiradas por parte de cada PJ, la información que recopilen será toda la que han ido reuniendo en anteriores secciones. Sin embargo, si se obtiene éxito en ambas habilidades, además de consultar sobre los puntos oscuros de lo observado (la lápida con iniciales, los tres hombres del cementerio y sus comentarios, los niños, recordar algo acerca de un noble asesino por esta zona), el grupo al final averiguará no sólo los Antecedentes (sin incluir la maldición de los agresores ni dónde murió el asesino) en los que se da a conocer el asunto de la condena de los vecinos implicados –con menos importancia de la que se da a lo terrible del asesino de sus familias, del que se revela su nombre completo, cuyas iniciales son las de la lápida y la tumba descuidadas-. Si la tirada supera en 3+ puntos la CD indicada, además se escucha dónde murió el asesino, así como algunas voces susurradas que no pretenden llegar a los aventureros, y que revelan el temor de los vecinos sobre los sucesos que ocurren desde que los ex convictos fueron liberados y llegaron a Hiltonbury (asaltos violentos de desconocidos a los que no se reconoce, niños perdidos y encontrados con amnesia y avistamiento de sombras por los alrededores de la villa). Una tirada de *Saber Local* (Mordent) a CD 10 a la hora de reunir toda esta información revela a los aventureros que, cuando se descubre toda esta información, no es apropiado indagar a toda la vecindad reunida porque no se considera educado, y lo

mejor sería permitirles sus momentos de duelo en intimidad y tratar de sonsacar más cosas por la mañana, cuando la luz del día diese más ánimos a los presentes. La noche es cosa de fantasmas y brujas, y hablar de ellos no se considera correcto con unos hechos tan terribles aún en la memoria comunal.

Así pues, como dicta la educación y el protocolo, lo mejor es dormir y descansar hasta el próximo día.

Una Prueba de Carisma a CD 12 permite intuir que si se desea extraer más información a los lugareños, quizá otro día de trabajo honrado en el campo hombro con hombro (remunerado, o no, si así lo desean los aventureros –esta generosidad reducirá la CD de cualquier tirada Social después de declarar esta intención en 2 puntos para cualquier interacción o averiguación-) ayudaría a soltar más las lenguas y la confianza.

En mitad del silencio de la madrugada, ya se encuentren los aventureros descansando o en vigilia, un grito rompe la calma. Una de las casas de la villa en la que no hay PJs (y cercana al área Este –y, fundamental, que no sea de ningún PNJ inmune a las aptitudes de Wilfred / Willard Reencarnado-) es el foco. Si algún PJ despierto va hacia allí –o se encontraba furtivamente fuera de su cama- (los que duerman requieren una Prueba de Sabiduría a CD 15 para despertarse con el grito, y se retrasarán 2D4 asaltos con respecto a uno despierto si quieren ir hacia la zona del ruido), se encontrará la luz de la entrada encendida y a un familiar que no es el hombre de la casa despierto (elegir esposa, hijo, hija) mirando hacia fuera de la casa por una ventana abierta. A la llegada de algún PJ (los vecinos cercanos empiezan a despertar y encender luces para ver qué ocurre), el familiar balbucea y señala hacia el arroyo, logrando conectar palabras que indican que el cabeza de familia ha ido hacia allí, persiguiendo a una sombra que rondaba la casa: una figura embutida en una especie de capa con capucha, que al ser descubierta ha huido en esa dirección.

SITUACIÓN 1: El PJ (o PJs) sigue (Supervivencia CD 10 con Rastrear, Prueba de Sabiduría CD 15 sin Rastrear, penalización de -5 a la tirada si el PJ no Ve en la Oscuridad, o -2 si Ve en Penumbra, sin penalización si lleva antorcha, linterna o fanal) los pasos del perseguidor

hasta la orilla del Farewis (Escuchar CD 12), más adelante, antes de llegar, escucha un forcejeo, un jadeo de miedo y un golpe, seguido de un chapoteo. Avistar CD 18 (10 con Visión en Oscuridad, 14 con Visión en Penumbra, 16 con fuente de luz como antorcha, linterna o fanal): más adelante hay dos figuras que forcejean, pelean y caen al arroyo, y nadie parece incorporarse. El rastro seguido lleva hasta donde el cuerpo del padre de familia perdido se encuentra caído sobre la orilla, bañado por el agua brumosa, lleno de barro y sangre –tirada de Horror, CD 5 (aplicar modificadores apropiados por circunstancias según Básico Ravenloft)- (Sanar CD 10: está vivo, herido e inconsciente). Encontrar un rastro requiere la misma CD que al principio del párrafo, y allí sólo se perciben las huellas del herido (en ningún momento las hay de un segundo individuo –tirada de Miedo, CD 10 [aplicar modificadores apropiados por circunstancias según Básico Ravenloft] al percatarse de ello-). Un éxito de 5 puntos sobre la CD revela que la zona es el área del arroyo con la tierra arcillosa, esta vez agitada de la misma forma que la niña encontrada al inicio de la aventura removía la tierra. De hecho, la forma de la arcilla es similar a la otra... y el color es parecido a los restos que se vieron en el momento anterior (nueva tirada de Horror de CD igual que la anterior).

Pronto llegan otros aldeanos, junto con el Herrero y el Alguacil Lampista. Al ver el espectáculo, organizan una batida por el área para encontrar al culpable, en grupos de no menos de 4 personas –el Lampista pide a quien descubrió el cuerpo que vaya con él y le cuente todo lo que ha visto, para abrir una investigación-, y el Toret Clodius, junto a algunas mujeres, recogen el cuerpo del agredido para llevarlo a tratamiento a la Capilla y preguntarle sobre el asaltante.

En el momento en que el PJ o PJs que vieron el cuerpo acompañen al Lampista, será propicio para hablar de lo que sucede en la villa, si los rumores de los hechos recientes extraños han llegado a oídos de los aventureros. Es entonces cuando el Lampista informará como confidencialidad al grupo de lo que ocurre.

Desapariciones y reapariciones amnésicas de niños, asaltos inexplicables sin testigos sin hallar culpables, extraños forasteros errantes que se divisan en la lejanía... y todo en el décimo aniversario de la muerte del viejo terrateni-

ente Albert Coastcliff. Todd sospecha que algún antiguo colega de Albert, al enterarse de la liberación por buena conducta de los vecinos que apalizaron por venganza al noble, ha decidido buscar venganza por ello y está asustando a los vecinos de Hiltonbury, y es lo que él desea evitar a toda costa, pero hasta ahora no ha tenido éxito. Es entonces cuando Todd Fowler toma la decisión de proponer un trato a los PJs: contratarlos a tiempo completo para ayudarles a investigar el caso, con una remuneración de 5mp por persona y día de trabajo, más una recompensa de 25mo por cabeza por concluir la investigación satisfactoriamente, o 10mo si no se llega a ninguna resolución pero se realiza el trabajo y el esfuerzo durante al menos 1 semana (no puede ofrecer más, de momento, pero si los PJs insisten y exponen motivos razonables, puede enviar una notificación al Cuartel de los Lampistas en MordentShire para que le extiendan un pagaré de hasta el doble de dichas cantidades finales en concepto de “contrato de refuerzos de la ley”).

Cuando el tiempo perdido inútilmente y la noche hacen que seguir buscando sea una pérdida de tiempo, los grupos vuelven desencantados para descubrir otro revuelo en la villa: la casa del agredido ha sido asaltada, y su familia, además de algún vecino que se había quedado para vigilar la zona, han recibido una paliza brutal. No hay muertos, pero sí heridos graves. Investigar la casa (*Buscar* CD 12) con éxito permite descubrir manchas de tierra rojiza húmeda en una ventana forzada y dentro de la propia casa, aunque no tienen aspecto de huellas. Rastrear estas marcas de tierra (*Supervivencia* CD 10 con Rastrear, Prueba de Sabiduría CD 15 sin Rastrear) indica que el origen de las mismas es el lugar donde se encontró al padre de familia asaltado. Sin embargo (Prueba de Inteligencia CD 10) ningún PJ que haya ido y vuelto de allí ha podido ver nada ni a nadie. Pero apoyándose en las tiradas de investigación de las marcas de tierra roja, el rastro lleva hasta una nueva marca de tierra removida como la de la orilla del arroyo, a unos cuantos metros tras el hogar de los asaltados (tirada de Horror CD 5 con los mismos parámetros de la última tirada del primer párrafo donde empieza la SITUACIÓN 1).

SITUACIÓN 2: Algún PJ puede decidir quedarse a proteger la casa de los asaltados, y si no es así, algún PNJ lo decidirá para proteger a

los desvalidos (si ningún aventurero se queda, obviar esta opción y ver la SITUACIÓN 1 solamente).

En caso de que un aventurero preste protección, cuando la mayoría de los vecinos se ha marchado para buscar al asaltante nocturno, al poco necesitará una tirada de *Avistar* y *Escuchar* (ambas a CD 15) para no ser sorprendido. Si es sorprendido, sólo notará un fuerte impacto en su cabeza que lo enviará al reino del inconsciente olvido, escuchando de fondo un grito de puro terror como conclusión, antes de despertarse en las circunstancias descritas al final de la SITUACIÓN 1.



Si al menos no falla una de las dos, podrá percatarse de que una ágil sombra embutida en una capa con capucha (*Supervivencia* CD 10 o Prueba de Sabiduría, CD 15: apesta a tierra húmeda y vegetación podrida, además de un olor dulzón a podredumbre de carne) aparece de no se sabe donde y lo ataca con ferocidad (con derecho a una acción estándar gratuita). El aventurero es impactado con un poderoso puñetazo que le obliga a tirar una TS de *Fortaleza* a CD 14 para no quedar Aturdido 1 asalto. Aturdido o no, al siguiente asalto de combate, el PJ puede luchar (-1 a tiradas de At. y a CA por Destreza, por la fiereza del asalto y -2 adicional a tiradas de At. por la penumbra, salvo que vea

en Penumbra o en Oscuridad), mientras ojea quién es su agresor (*Avistar* CD 15: la figura bajo la capa tiene el aspecto de una criatura deformada y llena de barro, con los ojos asimétricos, uno más grande que otro, y la boca de labios descarnados llena de enormes dientes puntiagudos y pútridos –tirada de Miedo a CD 12 básica [aplicar modificadores apropiados por situación según Básico Ravenloft]-). Al tercer asalto, el aventurero debe tirar *TS Voluntad* a CD 14 para no quedar indefenso y que luego todo se vuelva oscuro, tras notar un fuerte impacto. Tanto los intentos de Aturdimiento del asaltante como la *TS* de *Voluntad* se irán repitiendo asalto tras asalto al llegar al tercer asalto de combate, hasta que el PJ caiga, ahuyente al asaltante, o huya de miedo.

Si el asaltante tenebroso va a ser derrotado, éste se marcha a toda velocidad hacia la oscuridad de la noche. El PJ puede seguirlo, pero en el momento en que lo pierda de vista por un instante dejará de verlo, y si rastrea el área (*Supervivencia* CD 10 con Rastrear, Prueba de Sabiduría CD 15 sin Rastrear, penalización de -5 a la tirada si el PJ va sin luz, o -2 si Ve en Penumbra, sin penalización si lleva antorcha, linterna, fanal o Ve en la Oscuridad) encontrará la misma extraña marca de barro rojizo en el suelo que se indica más arriba (con la correspondiente tirada de Horror más arriba también indicada).

Sólo en el caso de que el PJ rechace al asaltante, la situación tendrá un testigo que describa a la criatura y la familia del agredido no será apalizada (la deducción sencilla es que el asalto inicial sólo fue una distracción para alejar al cabeza de familia y así actuar impunemente). En caso contrario, se desarrolla la circunstancia de la misma forma que se indica al final de la SITUACIÓN 1, sin testigos.

Esta es Nuestra Tierra

Sin tener en cuenta las circunstancias anteriores, pero sí el hecho de la extraña aparición de tierra removida con restos de barro rojizo procedente de la orilla del arroyo en lugares donde no debería estar, así como la forma de dicha tierra, asemejando a un cuerpo humano recortado contra el suelo, es el momento en que alguien de más explicaciones de las recopiladas hasta ahora.

Cualquier tirada de *Reunir Información*

y *Diplomacia* a CD 12 a las personas adecuadas (Toret o Alguacil Lampista) permitirá sumar el resto de la información sobre la muerte de Sir Albert Coastcliff, y el lugar donde se le encontró fallecido: la ya visitada más de una vez área de tierra rojiza a la orilla del Farewis. También añadirá la información sobre la identidad de sus agresores (asesinos involuntarios), además del sentimiento de solidaridad de la comunidad por lo sucedido con ellos, y la comprensión añadida que, a ojos de los habitantes de Hiltonbury, justificaba aquella venganza. El Alguacil Todd, de hecho, incluye en la información que es una lástima aquel suceso, ya que entre sus archivos aún obra la carta enviada por el tribunal de Mordent-Shire en respuesta a las súplicas de los vecinos de la villa, haciéndose eco de su situación y prometiendo acometer el crimen de Lord Albert con la mayor dureza, por muy de noble cuna que este fuese, ya que las propias ramas Mournesworth y Gaudamon de su origen condenaban públicamente tal hecho –lo que, aunque no hubiese papeles de por medio, correspondía a una condena casi segura-).

Cualquier añadido sobre la identidad del asaltante (al fin hay un testigo que puede recordar algo sobre el hecho) es, por el contrario, un acicate a la voluntad comunal, que pronto hace aterrorizarse a todos los vecinos. Una criatura terrible de la noche los acecha. Quizá un Calibán con poderes de brujería... o mucho peor, ¡un muerto sin reposo! Pero, ¿por qué? El miedo no se hace esperar, y pronto, aun sin la recomendación del Toret o el Alguacil, todos los vecinos acuerdan no desplazarse nunca en solitario bajo ninguna circunstancia, hasta que todo el asunto se resuelva, estableciendo incluso vigilancias algunos de ellos. Es en este momento cuando todos miran esperanzados a los aventureros para que les ayuden (sin emplear palabras) en su hora más oscura.

La noche concluye con todos los vecinos volviendo a sus hogares, aunque esta vez las familias deciden compartir hogares entre sí, acogiéndose unas a otras para dormir más a salvo.

El último sonido antes de caer agotados en un sueño plagado de sueños extraños (*Escuchar* CD 15) es el llanto apagado en la distancia de un niño, y la severa voz de su padre que le habla. El sonido de un chasquido (muy similar a una bofetada) acalla más llantos, convertidos ahora en un apagado murmullo de pena y rabia,

hasta que deja de escucharse nada más.

El Día de Los Ojos que Acechan

La mañana siguiente es lúgubre. El cielo brillante del día anterior hoy tiene una cualidad neblinosa y apagada que le da un tono gris desesperanzador. Las voces murmuradas hoy sustituyen las conversaciones animadas de ayer. Sólo los niños siguen inmunes (salvo los agredidos) a la pena, correteando cerca de sus padres. Wilfred, por su parte (*Avistar* CD 12), hoy tiene la cara enrojecida (*Sanar* CD 12) de una bofetada reciente, y junto a él camina su padre con el rostro adusto y su madre con la mirada triste.

El día transcurre sin problemas, salvo la constante sensación de que los aventureros son observados. Aunque el Toret y el Alguacil tienen un ojo puesto constantemente en la gente y lo que les rodea, no es eso lo que preocupa a los PJs, sino (*Averiguar Intenciones* CD 15) que se percatan de que SIEMPRE hay un niño mirándolos y siguiéndolos de lejos atentamente, y cuando le prestan atención, su rostro inexpresivo cambia a uno más desenfadado y se marcha como si tal cosa hacia otro lado, siendo sustituido cuando los PJs dejan de atender a sus sensaciones de ser vigilados por otro niño diferente con la misma actitud.

Preguntas sobre este comportamiento no obtienen respuestas claras. Los niños llevan comportándose de forma extraña desde que empezaron los asaltos, y aunque siempre están vigilados, se las arreglan para hacer trastadas y desaparecer cuando menos se lo espera uno (es la información que cualquier vecino puede dar).

Cualquier visita en este día al cementerio sólo obtiene como información que la tumba de Albert C. W. se encuentra igual... salvo por un rastro reseco de restos de tierra rojiza alrededor que antes no había.

10 Años Dormido en la Venganza... y a punto de Despertar

Por supuesto, un grupo pequeño de personas que vigila a otras 30 a veces no es suficiente, y al atardecer ocurre un nuevo suceso: unos adultos acompañan (*Avistar* CD 12) a unos niños hasta unos matorrales cercanos, alejándose del grupo de trabajo (*Averiguar Intenciones* CD 5: acompañan a los pequeños a hacer sus necesidades). Sin embargo, no se incorporan pronto al trabajo. De hecho, el tiempo pasa y só-

lo los niños reaparecen. Los adultos no están.

Si se les busca activamente (*Avistar* CD 12, *Supervivencia* [Rastrear] CD 10) hay un rastro y restos del paso de los mismos alejándose de los campos de cultivo. Los niños no sabrían llevar a los buscadores al lugar donde perdieron a los adultos (*Averiguar Intenciones* CD 10: más bien “no quieren”, aunque si se les obliga a hablar, una tirada de CD 15 o más revela que su mente bloquea de alguna forma el recuerdo, y al ponerse nerviosos lloran y entonces es imposible sonsacar más). La única opción para empezar a rastrear es desde el punto de partida donde los niños y los adultos se separaron, y eso se logra con las tiradas indicadas al inicio del párrafo, dando como resultado un lugar donde el grupo encuentra un par de muñecos pequeños hechos de arcilla, moldeados por unas manos pequeñas, con forma humana (*Buscar* CD 15: y rasgos que imitan los de los adultos desaparecidos). La alerta cunde rápido y la gente se pone nerviosa. De nuevo el Alguacil pide un puñado de voluntarios, mientras el resto se queda trabajando al cuidado de Frederik y Lincoln (al que se le llama para tal asunto), para buscar a los dos desaparecidos.

Una búsqueda de una hora da como resultado los cuerpos inconscientes e intactos de ambos desaparecidos hacia el este, cerca del Farewis, con unas palabras grabadas con tierra roja cerca de ellos en grandes letras: “EZ UN AVIZO. LO PRÓZIMO ZERÁ PEOR. NO EZ DE BUESTRO INTERÉZ, Y LAZ ALMAZ DE LOS BILLANOZ MANCHARÁN DE ZANGRE BUEZTRAZ MANOZ. IDOZ.”

Este claro mensaje hace alusión a que el responsable no quiere a personas ajenas que se metan en sus asuntos (los aventureros). Eso quiere decir que éstos son considerados una amenaza, y el Alguacil lo tiene muy presente. La imagen refuerza su necesidad de que colaboren con él (si no lo hacen ya) para insistir sobre ello, y que abran bien los ojos, porque este mensaje implica que el responsable los vigila de alguna manera y está pendiente de lo que hacen. Ambas víctimas están vivas y en buen estado, pero no recuerdan nada de lo sucedido.

Un apunte sobre el mensaje es que está escrito tal cual (*Descifrar Escritura, Artesanía* [Literatura], *Oficio* [Escribano], *Saber* [Nobleza y Realeza]... cualquiera de ellas a CD 8), pero de una forma que pretende emular la escritura

de un letrado, aunque imposibilitada por alguna característica física o de educación que se lo impide (Prueba de Inteligencia CD 15: como si la escritura fuese de un niño, un analfabeto, o ambas cosas).

Las Señales de la Ira

Una vez sucede ese hecho, a partir de ahí se darán varias circunstancias que el DM no tiene por qué desarrollar correlativas, sino que son escenas aisladas dentro del entorno de Hiltonbury, y el DM puede situarlas como mejor le convenga, dentro del marco de las mismas (mañana, tarde, noche, madrugada), según la propia escena esté descrita. Incluso pueden darse más de una en el mismo día (o el mismo entorno horario), aunque en dicho caso lo mejor es que no todos los aventureros sean testigos de la misma, sino que el DM reparta los hechos entre ellos.

El objetivo de estos eventos es estimular la necesidad de los aventureros de su resolución, y cada uno de ellos posee cierta información de relevancia.

Los Pequeños Delatores

En cualquier momento del día, incluso al irse a acostar o al levantarse de la cama por la mañana, un aventurero puede tirar *Avistar* a CD 10 para percatarse de que al lado de donde ha estado reposando (o vigilando) durante un buen rato (en el suelo, junto a una ventana, sobre la mesilla de la cama o incluso a sus pies) se encuentra un muñeco de barro con vetas rojizas. Si el PJ lo encuentra al irse a la cama o levantarse, puede preguntar a las personas que lo acogen (y más si tienen hijos). Los adultos desconocen el origen de la figura, y lo atribuyen a los juegos de los niños. Cualquier infante de la casa dirá que no lo ha puesto ahí (*Averiguar Intenciones* CD 12: a veces es cierto... y a veces no, en cuyo caso el niño no dirá por qué lo ha puesto y, lo más importante, si alguien se lo ha dicho. Si la CD supera el 18 en la tirada, en el caso de que el niño de muestras de ser el responsable, al no querer hablar del muñeco indica que el motivo lo pone muy nervioso, lo que le provoca llanto y que los padres den por finalizado cualquier “interrogatorio”). Las pruebas de una tirada de *Buscar* a CD 15 a veces señalarán que el responsable es el niño... y a veces un adulto (por pequeños restos de barro en las manos). En el último caso, cualquier intento de interrogatorio

llevará a la conclusión de que el adulto niega haber puesto la figura y ni siquiera recuerda haberla visto (*Averiguar Intenciones* CD 16: aunque todo es verdad, hay aspectos ocultos que ni el propio adulto sabría explicar ni desvelar, posiblemente porque de verdad no los recuerda).

Una variante más siniestra de esta escena es realizar una Prueba de Sabiduría mientras se duerme a CD 12, y si se logra, algo despierta al aventurero, que puede ver la silueta de un pequeño muñeco de barro rojizo que al acostarse no estaba en el lugar que ahora está: el alfeizar de la ventana o la mesita de noche (tirada de Terror CD 6 [aplicar modificaciones según Básico de Ravenloft]). Una comprobación indica que, si ha dejado bien atrancadas puertas y ventanas, éstas no han sido forzadas (tirada de Locura CD 8 [aplicar modificaciones según Básico de Ravenloft]).



Revelar esto al Alguacil o al Toret sólo los desconcertará. Sin embargo, después de que sea revelado, la noche después de la revelación (una vez que el rumor ha corrido) se escuchará el mismo sonido que se oyó tras finalizar la escena del primer asalto nocturno con testigos (los aventureros): llanto, chasquido y murmullo.

Investigar esto entre los aldeanos (*Reunir Información y Diplomacia* a CD 15) revela que, al parecer, Frederik Jenkins se ha converti-

do en un padre severo que disciplina más de lo que debería a su hijo Wilfred, pero nadie es quien para decir cómo se educa a un hijo, y posiblemente el niño merezca en muchas ocasiones esa disciplina. Esta información sólo será revelada si no se encuentran cerca Frederik, su hermano o la esposa de Frederik. Los más propensos a decirla son el Toret, el Alguacil o la familia a la que los aventureros ayudaron en el primer asalto nocturno (reduciendo la CD a 12).



La Tierra se Mueve

Al igual que en la anterior escena, puede sucederse en cualquier momento, pero siempre al aire libre y cerca de algún área de terreno natural. Un PJ tirará Avistar CD 15 para percatarse de que la tierra a unos metros cerca de él parece agitarse y ondular errática, como si algo se moviese por debajo (algo pequeño que, poco a poco, va creciendo –la silueta– hasta ser de un tamaño Mediano). Cuando la silueta está cerca del observador, se detiene y se queda ahí (tirada de Miedo CD 10 [aplicar modificaciones según Básico de Ravenloft]) para no volver a moverse. Una detección mágica revela restos de magia de **Conjuración-Creación** y **Encantamiento-Compulsión** Auras Fuertes, y de **Nigromancia** y **Transmutación** Auras Débiles en la zona removida, ya que hurgar con algo y clavarlo en la tierra no indica que haya nada bajo la superficie.

Buscar por la zona (*Supervivencia* [Ras-

trear] CD 15) o utilizar conjuros de Adivinación (*Clarividencia*: señala un lugar en las cercanías que puede ayudar en la búsqueda, a unas decenas de metros; *Detectar Muertos Vivientes*: un rastro reciente en la zona removida; *Localizar Objeto*: enlaza la tierra removida con un área a unas decenas de metros de allí) enfoca la búsqueda a un área cercana fuera del pueblo, donde los PJs pueden ver que el suelo ha sido removido y hay restos de barro rojizo. Sin embargo, este suelo sólo ha sido arañado en su superficie por unos dedos *pequeños*, formando con trazos el mismo movimiento que las ondulaciones han producido al desplazarse cerca del observador. Y, para colmo de males, desde el lugar se observa dónde se encontraba el PJ pero éste no tenía buen ángulo de visión hacia aquí porque algo lo impedía (el DM decide si son matorros pequeños, la esquina de una casa, una concentración de árboles, una loma elevada detrás de la que, agachado, no es fácil ser descubierto). Una buena posición táctica. Si se busca algún rastro (usando la tirada de Rastrear indicada en el párrafo), queda claro que alguien de pequeña estatura estuvo allí.

¿Y qué hacéis aquí...? ¿Y quienes sois...?

¿Y en qué trabajáis...? ¿Y cuando os vais...?

Otro encuentro sospechoso es el acercamiento de algún niño o niña a los PJs (o a alguno en solitario, especialmente si es un agente de la ley declarado o un usuario de magia –sacerdote, si es posible–) que los mira con curiosidad e intensidad, y después de un momento se acerca a ellos y empieza a preguntarles de todo. Las cuestiones van encaminadas a saber sobre ellos principalmente, intercaladas con otras más de la edad de quien pregunta (*edad, procedencia, ocupación, motivos de estar en la villa, cuánto se quedarán, dónde duermen, su pasado, su presente, si tienen familia, si son solteros, si les gusta alguna mujer de la villa, si son de sangre noble, si tienen dinero, si le compran un dulce, si le regalan una moneda...*). Llegando al límite de la paciencia, el visitante parece quedar satisfecho y se marcha (*Avistar* CD 12: rodea un edificio pero no se ve que continúe por el otro lado). Poco después vuelve a aparecer a la vista y se junta con otros niños que se acercan a curiosear a los PJs, preguntándoles cosas más inocentes, a los que se une el anterior preguntón. Si se le dice a ese niño que ya se le ha con-

testado, negará en rotundo que haya ido a preguntarles antes (es verdad, o al menos el niño lo siente así). En ese momento, una sombra se desliza tras la casa donde el niño se había refugiado, alejándose de ella (*Avistar* CD 18: parece Wilfred, el niño líder). Una tirada adicional de *Avistar* a CD 15 revela que otra niña vigila a los niños y a Wilfred desde la casa del herrero con expresión sorprendentemente preocupada para alguien de su edad, y cuando se percata de que ha sido descubierta, se mete en su casa y cierra la ventana por donde se asomaba.

En otra ocasión, Mila, la hija de Lincoln (la que miraba por la ventana), se acercará a los PJs con timidez y preocupación, y los observará de cerca. Sólo unas palabras salen de sus labios después de unos momentos: “No vais a ayudarnos. Mejor os vais. No podéis pararlo, pero otro como vosotros sí.”

Esas palabras, y el desconcierto ante la negación de la niña de seguir hablando si se le pregunta sobre ellas, es muy sospechoso. Si los aventureros insisten mucho, llamará a su padre a gritos y medio sollozando, y ello implica que Lincoln aparecerá pronto, o algún vecino o vecina que, con malos modos y miradas de reproche a los aventureros, se llevará a la niña con actitud protectora.

En una tercera ocasión, el propio Wilfred se acercará a los PJs para observarlos de cerca. No dirá nada, no hará nada. Sólo los seguirá con interés y mucha atención. Es una actitud como para poner nervioso a cualquiera, así que los PJs deberán tirar TS Voluntad CD 10 para evitar no encontrarse MUY incómodos con el niño. En este punto, de pronto Frederik aparece con cara de pocos amigos para llevarse a su hijo de allí, tirando de su brazo y pidiendo disculpas por el comportamiento del niño, esperando que no les haya molestado demasiado. De camino a casa, no se hace esperar una bofetada que hace que el niño se tambalee por el impacto. Aunque haya vecinos cerca y vean la escena, ninguno mueve un dedo por el crío (*Averiguar Intenciones* CD 15: sin embargo, algunos de ellos se sobresaltan con el impacto y aprietan los puños, como si se contiesen para no dar una paliza de muerte al padre). **NOTA:** El niño no contestará a ninguna pregunta que se le haga, y su expresión facial es la de alguien que parece contenido, deseando hacer algo que no puede.

Rondando por la Aldea

Esta opción es evidente para cualquier grupo de aventureros que se disponga a reconocer el terreno.

Mientras vigilan a los vecinos o buscan pistas, en cualquier momento de la aventura pueden lograr una tirada de *Avistar* a CD 15 o *Supervivencia* [Rastrear] a CD 10, mientras pasan de día cerca de la casa de Wilfred. El éxito les revela que hay zonas alrededor de la base de las paredes, cerca de alguna ventana o la propia puerta, en las que hay restos de tierra removida y arcilla roja de río. Sin embargo, no hay indicios de que la casa haya sido dañada por asalto alguno (sólo para quienes estuviesen implicados directamente en el primer asalto nocturno, y si ya se ha producido. Prueba de Inteligencia: si un asaltante como el de la primera noche hubiese querido entrar en la casa, lo habría hecho igual que en la otra ocasión).

Si esto da que pensar a los aventureros, pueden examinar otras casas asaltadas (saber cuales han sido con precisión requiere preguntar a alguien como el Alguacil o el Toret [que indican a otras cuatro familias asaltadas] y después tirar Buscar CD 10 en ellas [la dificultad es CD 12 si no preguntaron, y el tiempo de búsqueda se duplica]), y así comprobarán que el resto de ellas (la Capilla y la Prevención no han sido asaltadas) sí tienen signos de violencia como paredes resquebrajadas y reparadas, o ventanas y puertas forzadas y vueltas a montar. Entonces, ¿por qué el hogar de Frederik, a pesar de tener indicios de asalto, y sin que su dueño sea carpintero, no posee daños visibles? Sólo se puede averiguar preguntando a sus habitantes.



Estamos Hartos de Extraños

Todos los eventos anteriores deberían tener prevenidos a los aventureros de que, efectivamente, algo se cuece en la aldea y está a pun-

to de estallar. En un momento a elección del DM en que haya un pequeño grupo de vecinos reunido que se dirija a trabajar o vuelva de los campos, rodeado de niños [Wilfred incluido. El DM no debe revelarlo si ningún PJ lo pregunta expresamente] cantando a su alrededor (pero que sean una minoría –tantos aldeanos como PJs más el 50%-), éstos apartan a los infantes y se dirigen hacia los aventureros murmurando entre ellos (*Averiguar Intenciones* CD 15: aunque su aspecto es amistoso, parece que están tomando una decisión que compete a los PJs. Si la tirada supera el 18+, los sentidos de los que la obtienen se ponen alerta, y no serán Sorprendidos. El resto sí). Entonces, cuando están a distancia de carga, se lanzan sobre ellos (en Carga), lanzando golpes sin parar contra los visitantes, gritando “*marchaos*”, “*esto es culpa vuestra*”, “*dejadnos tranquilos*”, “*sólo lo habéis empeorado*”, “*no tenéis ni idea de lo que está pasando*”, “*sufriréis si insistís en entrometeros*”, “*vosotros sois los responsables*”, y cosas por el estilo.



Aunque este barullo es una sorpresa, el ataque está dirigido a hacer daño de verdad, así que si los PJs tienen sus armas a mano es mejor que las usen, aunque sea a la defensiva (*Conocimiento de Conjuros* CD 14: la actitud de los vecinos es del tipo de influencia mágica, de **Encantamiento-Compulsión**). Percatarse de esto

debe ser suficiente (y necesario) para no cometer una estupidez. Sin embargo, en el momento en que la mitad de los agresores queden fuera de combate, el resto huirá despavorido dispersándose a los cuatro vientos. Aquellos caídos que estén vivos se lamentarán y comenzarán a pedir ayuda y a preguntar qué ha ocurrido. Los fugados correrán durante 1 minuto y después se detendrán, confusos, preguntándose dónde están y qué ha ocurrido.

Todd el Lampista aparecerá pronto, apenas en el momento en que la pelea concluya (y probablemente porque haya escuchado la lucha o alguien la haya presenciado, marchando a avisarle), gritando para saber qué es lo que está ocurriendo. Ordenará bajar las armas y retener a todos los implicados, y pedirá al Toret Clodius acudir para atender a los heridos. Mientras tanto, solicitará ayuda de los aventureros (si pueden darla) para asistir a los magullados (aun sabiendo que han vapuleado a sus vecinos). Terminadas las atenciones, ordenará que todos se dirijan a las dependencias del Juzgado para interrogar a los implicados y averiguar qué ha ocurrido.

Tras un rápido interrogatorio unilateral, Todd (y los PJs) habrá asumido que la agresión fue comenzada por los aldeanos sin mediar provocación, y que éstos desconocen por qué se lanzaron contra ellos. Sólo saben que estaban hablando de los últimos acontecimientos, que fueron a consultar a los aventureros, y que de pronto sintieron unas terribles ganas de aporrearlos. Después, lo siguiente que recuerdan es estar ellos aporreados, o en plena fuga sin saber por qué.

Que los aventureros saquen sus propias conclusiones, ya que Todd intenta comprender lo ocurrido y necesita quedarse a solas junto con el Toret, al que desea solicitar consejo al respecto.

Sólo son Juegos de Niños

Esta escena se sucede después del momento en que los aventureros ven a Mila por primera vez y han observado su comportamiento con respecto a Wilfred y el resto de los niños. De hecho, es mejor que esta escena se desarrolle cuando Mila haya hablado de su forma tan particular con los PJs.

Cuando sea así, y en un momento en que ningún adulto –salvo algún PJ– esté presente

(los adultos están trabajando, el Alguacil ha ido a aliviarse, el Toret ha tenido que atender a algún niño que se ha hecho daño y se ha marchado momentáneamente...), entonces los niños que juegan lejos de Mila (Wilfred no, pues se mantiene cauto al margen cuando esto sucede, alejándose del grupo) empiezan a canturrear y a bailar cada vez más cerca de ella, hasta que llega un momento en que la rodean haciendo un corro, y sin mediar palabra se echan sobre ella y le dan una soberana paliza (que es preferible sea detenida por los PJs antes de que Mila sufra la posibilidad de quedar severamente dañada por este asalto).

Si los aventureros detienen la agresión, tendrán cada uno de ellos (que se acerquen a separar niños) una probabilidad del 25% de sufrir 1D5 ataques automáticos de 1D5 puntos de daño cada uno, por la sorpresa y la superioridad numérica. Si llevan armadura ligera, el daño será 1D4x1D4. Con intermedia 1D3x1D3, y con pesada 1D2x1D2.



Tras separar a los niños de Mila, todos se detendrán confusos y empezarán a hacer pucheros, hasta acabar rompiendo en un llanto desolado que atraerá la atención de varios adultos (Toret, Escribano, Herrero y Alguacil incluidos) para ver qué sucede. Cuando se encuentran la escena, apartarán a los niños de los aventureros y Mila (sólo usando *Diplomacia* CD 15 se podrá evitar un reproche innecesario). Aunque los adultos son reacios a las explicaciones de los aventureros, su naturaleza a sospechar que lo que está pasando es realmente extraño es lo único que les permite creer en ellos, además del hecho de que, si no han golpeado gratuitamente a los pequeños –y sólo han hecho Ataques CC de Toque y Presas para inmovilizarlos o apartarlos sin golpes-, eso ganará puntos a su favor, como una reducción de CD de *Diplomacia* a 12.

Una tirada de *Avistar* a CD 18 permitirá efectuar otra de *Averiguar Intenciones* a CD 15 sobre Wilfred y Mila. Éste la mira a ella con superioridad y desdén, como haciendo saber quién manda allí, y ella se encuentra aterrada porque ahora se ha dado cuenta de que es cuestión de Wilfred haga algo peor, porque sabe algo que ella conoce y no le importa dañarla por eso.

Un Padre muy Severo; un Secreto en el Hogar

Esta escena puede intercalarse en cualquier momento en que los PJs crucen la mirada con Wilfred. De hecho, se repetirá en más de una ocasión, y cada vez más dura y cruda. Si los PJs andan detrás del niño y ven su comportamiento, a lo mejor desean compartir con él unas palabras (recordar el Sueño, la W, y el llanto –tan familiar a lo que ya se ha podido escuchar de noche-). Sin embargo, el niño tratará de inmediato de huir de ellos cuando esto suceda.

Y, casualmente, Frederik siempre estará cerca cuando esto ocurra. Al ver a su hijo alborotar, no le importará el motivo y se dirigirá hacia él, cogiéndolo con fuerza por una mano y llevándolo a casa o a algún lugar fuera de la vista de cualquiera. Lo que a continuación se escucha depende del orden cronológico y el número de encuentro: los primeros terminan con el sonido de un llanto, una bofetada y un murmullo. Conforme avanza el tiempo, el llanto es de rabia y hay dos o tres bofetadas. Y en los últimos momentos, el llanto es de súplica y la retahíla de golpes será mayor. A veces Marion trata de interceptar a Frederik, pero casi nunca puede pararlo, y éste la aparta para continuar su destino inexorable mientras el niño llora y llama a su madre con rabia, hasta desaparecer de la vista.

Hay un detalle (*Avistar* CD 15) unas horas después de los golpes y que se vean signos de los mismos en el niño, y es que éstos simplemente desaparecen en poco más de 24 horas. Si se pregunta al Toret si él trata las heridas, él contesta que examina a los niños con regularidad en busca de lesiones y enfermedades para mantenerlos sanos, pero Wilfred es un joven inusualmente sano y sin marcas corporales, a excepción de unas pequeñas marcas de nacimiento que tiene en la mandíbula, pecho y espalda, y que adoptan la macabra forma de golpes mal dados. Sin embargo, Clodius asegura con curiosidad sorprendida que son sólo eso, marcas, y que

no hay lesiones en ellas (*dice la verdad*).

Si se lleva este asunto a manos del Alguacil Lampista Todd Fowler, él expresará su descontento sobre el asunto, habiendo intentado a menudo inculcar un sentimiento de piedad en la recta disciplina de Frederik, pero reconoce que el hombre es el padre del niño y es posible que si eso sucede sea por algún motivo (el cual él desconoce, porque nunca curioseaba dentro de casas ajenas la vida privada, si no es con una orden judicial). También confiesa (con una tirada de *Diplomacia* a CD 15) que a veces ha pensado en enviar un informe a la capital, pero después de que el tercero se extraviase misteriosamente entre los papeleos de la burocracia urbana, desistió. Supone que habrá casos más importantes que tratar (*Averiguar Intenciones* CD 18: Todd se guarda algo, y es necesario tirar *Diplomacia* a esa misma CD para sonsacarle que, personalmente, él ha cruzado palabras duras más de una vez con Frederik cuando ha presenciado esa situación, que lleva dándose desde hace apenas un año y unas semanas [Prueba de *Inteligencia* CD 12 o *Reunir Información* entre los vecinos CD 15: hace exactamente 9 años de la muerte de Albert Coastcliff y exactamente el tiempo en semanas en que los ex convictos fueron liberados y devueltos a Hiltonbury]).



Si se intenta hablar con Marion sobre el asunto, sólo hablará con los PJs si Frederik no está cerca (normalmente cuando él esta traba-

jando ella se dedica en días alternos a las labores de la casa, y es el momento de abordarla). Sólo una *Diplomacia* y un *Averiguar Intenciones* de CD 15 por parte de un PJ de Alineamiento Moral BUENO (CD 18 para NEUTRAL, imposible para MALVADO) harán soltar la lengua a la mujer de la villa.

Ella confiesa que su marido no tiene la culpa de estar tan afectado. Desde que murió su cuñada y una de sus sobrinos, siempre se ha sentido culpable. Y aunque su hijo Wilfred ha sido siempre un muchacho callado y responsable, desde hace un año y unas semanas, su comportamiento empezó a hacerse extraño. Comenzó con momentos en que se quedaba ausente, mirando al vacío. Luego se marchaba sin avisar, y volvía manchado de barro del río. Progresivamente se volvió contestón y en ocasiones no quería obedecer a las tareas de la casa que se le ordenaban, como antes hacía. En una ocasión su padre le cruzó la cara cuando se enfrentó a él cara a cara diciéndole que “lo que le pedía hacer era indigno”, una palabra que quizá hubiese oído utilizar al Toret pero nunca había salido de sus labios, “y más propio de animales”. Y al final terminó encerrándose largos ratos en su habitación, donde a veces jugaba con barro traído del río, haciendo figuritas de arcilla toscas, o se ponía a escribir en unos papeles que, cuando se marchaba y ella los buscaba, nunca los encontraba escondidos por ningún rincón de la casa. Y, por la Santidad de Ezra... ¿dónde había aprendido a escribir con esa rapidez, si el Toret no había llegado a ser capaz de inculcar esa avanzada capacidad en casi ningún niño de la villa, y ellos no podían permitirse el lujo de pagar clases del Escribano?

Todo aquello era tan extraño que asustaba a Marion, pero no se atrevía a decir nada a nadie (*Averiguar Intenciones* CD 15: guarda algo más que sólo se puede sonsacar con una nueva *Diplomacia* de CD 18 para PJs BUENOS y CD 21 para NEUTRALES)... porque desde hace unas semanas, al asomarse a la ventana de madrugada escuchando un ruido extraño, podía observa cómo muchos vecinos deambulaban de noche cruzando entre casas, como reuniéndose secretamente, y a menudo los descubría mirando desde sus hogares hacia el hogar Jenkins-Salesman, envueltos en penumbra, cuando la luna iluminaba la villa, a pesar de los asaltos nocturnos (y sin aparente temor a éstos).

Si se pregunta la opinión del Toret sobre el niño y su padre (a tenor quizá de consultarle sobre las heridas y marcas de Wilfred), contará resignado que no se siente satisfecho, y que aunque ha intentado mediar en la ira del hombre a través de las palabras y el credo de Ezra, le ha resultado imposible hacer nada para calmar su cólera interior. Es como si Frederik estuviese poseído por una furia apenas contenida que se escapa cuando castiga a su hijo por cualquier cosa. Lo curioso es que hace un año sólo era un hombre apesadumbrado, más templado, y sólo se le notaba su duelo interior por la pérdida de la familia de su hermano.

Pero poco a poco su carácter cambió. Se hizo más duro, de mirada fiera, y respondiendo de malas formas a cualquier problema, aunque fuese pequeño. Seguía amoroso con su esposa, pero su hijo era harina de otro costal. Y a veces Clodius no podía evitar escuchar de madrugada las discusiones, y no sólo él. Cuando observaba la casa, podía ver los rostros de varios vecinos, impasibles, asomados desde sus hogares mirando hacia el hogar Jenkins.

Hay otro aspecto que Clodius comenta a sus interlocutores al margen del niño, y es que sospecha que los hermanos Jenkins (Frederik y Ashton) se traen algo oscuro entre manos, así como Marion, que sólo ellos conocen, pero no sabe cómo abordarlos al respecto, porque son muy herméticos, y en parte respeta el silencio provocado por los hechos pasados que se dieron en Hiltonbury.

El arcón de los Trapos Sucios

Hasta aquí, todos los indicios deberían despertar suficiente curiosidad en los aventureros como para querer “aventurarse” en algún hogar ajeno y ver qué esqueletos se guardan en el armario. Hay cinco lugares interesantes que investigar a tal efecto, y otros que no son tan relevantes pero que pueden ser también esclarecedores:

-Un hogar aleatorio: Entrar a hurtadillas y rebuscar no revela gran cosa. El DM puede hacer una tirada de suerte (1 en 1D3) para permitir que cualquier tirada de *Buscar* a CD 12 revele ligeros rastros de barro rojizo, algún tipo de violencia en el mobiliario que esté ya reparada, o incluso trozos de un pequeño muñeco de barro en la esquina de algún cuarto (preferiblemente

en el infantil, si hay niños en la casa).

-Las dependencias de Todd: Aunque no es lo más apropiado entrar en la prevención de la villa, rebuscar entre los archivos de Todd (*Buscar* CD 15) sacará a la luz las hojas sueltas de un diario que no está escrito con la letra del Lampista. En él se relatan con letra burda (*Descifrar Escritura* CD 10 aunque de expresión culta y orgullosa en ocasiones) las vivencias de alguien que se encuentra “*encerrado en sí mismo, incapaz de alcanzar su destino y gloria, castigado por el infortunio, impotente ante su carcelero, con un reino de súbditos fieles que, a pesar de todo, no pueden liberarlo de su cautiverio, con fuerzas bajo su control más allá de lo incomprensible que no pueden traspasar las fronteras de sus tierras para extenderse por el mundo. Por un injusto giro de la justicia, ahora se ve abocado a compartir su vida con plebeyos infames que, a pesar de estar a sus órdenes, nunca lo considerarán un verdadero líder hasta que derroque a su celador*”.



Si el grupo es capaz de comparar ese texto con viejas órdenes y revisiones de catastro de la villa de hace más de 10 años (en poder del Escribano), se percatarán (*Descifrar Escritura* CD 12 o *Buscar* CD 15) de que la letra de la última carta, aunque más tosca, se parece sorprendentemente a la de Sir Albert Coastcliff. Pero eso es imposible... porque está muerto.

Como detalle, cualquiera que estuviese presente en la desaparición y reaparición de los dos adultos en los campos de cultivo y el texto escrito en la tierra, podrá tirar una Prueba de Inteligencia a CD 15 para darse cuenta de que los trazos de las letras del diario y aquellas palabras también son similares.



-La herrería de Lincoln y Mila: Aunque tampoco guarda gran cosa, sí es evidente que Lincoln guarda con cariño todas las cosas de su esposa e hijo muertos hace 10 años y pico. Lo revelador de este asunto es que esta casa no posee ni restos de barro ni violencia relativa a asaltos. Además de ello, *Buscar* CD 15 entre las cosas de Mila destapará unos dibujos al carboncillo que muestran las imágenes esquemáticas de una figura pequeña que va caminando detrás de otras del mismo tamaño o más grandes y parece que lanza ondulaciones desde su cabeza que alcanzan al resto de las figuras, las cuales parecen estar asaltando una casa, sin lograrlo (*Descifrar Escritura* CD 12 o *Averiguar Intenciones* CD 18: parece que la figura más pequeña intenta controlar de alguna forma al resto). En ese mismo dibujo, otra figura esquematizada de una niña junto a una más grande se encuentran dibujadas dentro de un círculo, apartadas del resto de las figuras (*Descifrar Escritura* CD 12 o *Averiguar Intenciones* CD 18: es un claro indicativo de aislamiento o soledad por parte del dibujante). También hay un pequeño diario con inque-

tantes anotaciones como: *“juega con barro pero no para divertirse. Luego alguien sale herido”, “hoy ha mirado mal al Pastor Steward, y por la noche su hijo le ha dejado caer el te caliente sobre las manos. Tendrá ampollas dos días al menos”, “hoy estaba observando fijamente a la esposa del Escribano Hogwards, y ella le echó de comer barro en la sopa a su marido. Después discutieron porque ella decía que esa broma era propia de su hija, no de una mujer educada como ella”, “esta noche se ha vuelto a escuchar un llanto y golpes. No quiero escuchar más. Me da miedo”, “a veces lo veo leer un libro a escondidas, y cuando cree que nadie lo observa, coge un palo, dibuja una silueta en el suelo, y le pega con rabia. Cuando se va y voy a ver qué es, sé que es la imagen de un adulto... y creo que sé quién es. Otras veces no es un adulto, sino dos figuras más grandes y dos más pequeñas, pero no se quienes son”, “hoy los niños me han dejado sola otra vez. Desde que mi padre volvió no quieren jugar conmigo. Y todo es culpa suya”.*

-El hogar del Escribano: Un sencillito hogar con un almacén lleno de documentos relativos a la villa, contabilidad, producción, ganado... y (*Buscar* CD 18) unas curiosas cartas que están escritas pero sin terminar solicitando a las autoridades Lampistas de MordentShire que destaquen a un Investigador a Hiltonbury para supervisar el continuo maltrato injustificado de un niño de la villa por parte de su padre. Así que están aquí. Si el Escribano es preguntado por ellas (se trata del hombre mayor que apareció entregando algo a Wilfred al inicio de la aventura), su mujer o su hija, no sabrán qué decir y ni siquiera saben por qué están ahí las cartas.

Además de estas cartas reveladoras (que si se muestran a Todd, le harán enfurecerse con el señor Hogwards, aunque éste desconozca [de verdad] el motivo [realmente no sabe por qué las tiene -explicación: la “burocracia” a la que Todd se refería en la que se entregaban sus cartas y se perdían es la influencia de la Maldición de Wilfred en la que, cuando el Lampista enviaba con un mensajero que trimestralmente recoge y envía el correo del Alguacil a MordentShire, por azar dichas cartas siempre se salían de las alforjas del mensajero, y la hija de Hogwards o el propio Escribano las encontraban en el camino cuando se dirigían a comprar material de Es-

criba fuera de Hiltonbury. En ese momento decidían guardarlas para entregárselas a Todd, pero al almacenarlas, el hombre mayor pronto olvidaba el hecho por su mala cabeza, y la niña lo dejaba correr por tener otros asuntos más importantes entre manos, como jugar-]), entre los papeles de Hogwards también se encuentran textos pasados a limpio del Escribano sobre alguien llamado Futuro Lord M.G. haciendo planes de futuro para “reclamar sus tierras aquí en Hiltonbury, así como ajusticiar a los responsables de la caída de su linaje a su debido tiempo”.

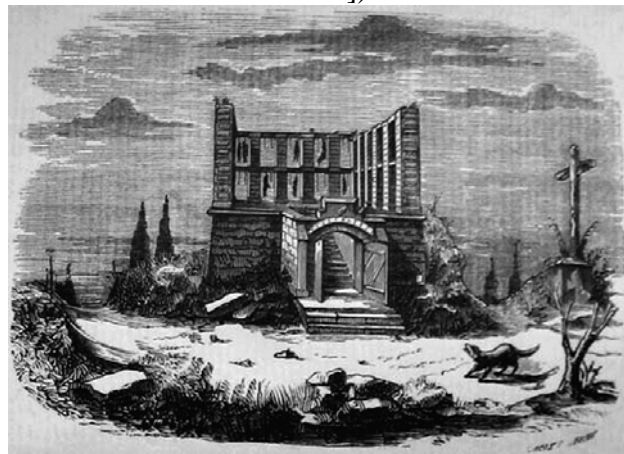
De estas cartas, a pesar de estar redactadas por la mano del Escribano, éste tampoco sabe nada.

Si los aventureros dedican mucho tiempo a interrogar al Escribano, alguno de ellos puede descubrir (*Avistar* CD 15) que su hija curioseó lo que sucede, y cuando es descubierta se va a toda prisa. Si se la aborda y pregunta de buenas maneras (*Diplomacia* CD 15) confesará ante el asunto de las cartas que lleva tiempo viendo que su padre se comporta de forma muy rara, y que se reúne a veces con Wilfred a puerta cerrada en su estudio. No sabe para qué, pero le asusta. Y también le asusta un poco el muchacho. Cuenta que, aunque juega con él y los otros niños, no le parece que Wilfred sea un niño del que hacerse amiga, porque hay algo en él que la asusta.

-El hogar Jenkins: Si los aventureros se las ingenian para entrar allí (preferiblemente sin forzarlo), podrán encontrar (*Buscar* CD 12) efectivamente en el cuarto de Wilfred restos de barro, muñecos de arcilla a medio hacer y otros arrojados por la ventana a la parte trasera de la casa, además de un bote de tinta y una pluma, y algunos pergaminos arrugados en blanco. Una Prueba de Inteligencia desvelará tras buscar allí que este cuarto es el observado en el sueño inicial (tirada de Terror CD 8 [modificaciones según parámetros Básico Ravenloft]).

-La tumba desaliñada: Si los aventureros tienen la sangre fría de abrir la tumba descuidada en un momento del día en que nadie los vigile (y no coincida con que el Toret pasa por el cementerio a bendecir la tierra y rezar por los difuntos –normalmente, a medio día–), para comprobar si el cuerpo de Albert sigue allí, podrán comprobar, previa tirada de Terror a CD 10 cuando la abran y vean su contenido [modifica-

ciones según parámetros Básico Ravenloft], que el cuerpo está allí (*Sanar* CD 12: descompuesto como corresponde a sus años fallecido, en una postura retorcida, con lesiones en los huesos producto de una paliza... *Buscar* CD 10: y barro rojizo aún fresco junto a sus restos [tirada de Terror CD 10 -modificaciones según parámetros de libro Básico Ravenloft-]).



-Una visión espeluznante: Esta situación no es una visita a un lugar “per se”, pero sí está relacionada con un sitio de la villa. Una noche cualquiera, los PJs que estén despiertos pueden tirar *Escuchar* CD 12 para oír al Toret rezar sus oraciones nocturnas, aunque sus palabras se quiebran en balbuceos en las últimas frases. Si se guían por el sonido del sacerdote y salen al exterior o se asoman por una ventana orientada hacia la capilla, observarán algo que les hará tragar saliva: en el lugar donde hay unos restos de madera viejos de una pequeña construcción a medio construir se alza una imagen espectral, translúcida, y que brilla con un fulgor plateado. Se trata de un patíbulo completamente formado, con una cuerda a la que hay un lazo anudado al final, esperando por un reo. Al pie del patíbulo, un hombre con uniforme de Lampista, también de aspecto fantasmal, parece leer un papiro, sin que sonido alguno surja de la imagen.

El Toret se encuentra fuera de la Capilla, viendo tal aparición, y temblando de miedo. Y sin embargo se esfuerza lo bastante como para aferrar el símbolo de Ezra mientras reza con fervor, y así superar su miedo y volver a la Capilla. Ver esto cuesta al PJ una tirada de Horror a CD 12 [con modificaciones apropiadas a las reglas de Ravenloft Básico].

Si la tirada se supera, el DM puede tirar por el aventurero en secreto *Avistar* a CD 15. Si la logra, informará al PJ de que ha logrado someter el control de sus emociones lo bastante

como para percibir que una silueta pequeña mira el cadalso desde las tinieblas de una ventana alta del hogar Jenkins, mientras pega un puñetazo al alfeizar y se retira al interior de la casa. Otros vecinos también han visto la imagen, mostrando gestos aterrados que les llevan a cerrar ventana s con rapidez y no hacer ruido en toda la noche.

Al día siguiente, el Toret no hablará de lo visto bajo ninguna circunstancia, se utilicen los métodos que se deseen para persuadirlo de lo contrario, y los vecinos que vieron el hecho no recordarán nada, salvo en forma de pesadilla.



Más duro. Más fuerte

Esta sección de la aventura es producto de todas las pesquisas, encuentros e investigaciones que los aventureros se encuentran realizando en Hiltonbury, y que pondrían en evidencia tarde o temprano a Wilfred y su pasado. Así pues, si el DM ha permitido que algunos (o todos) los eventos anteriormente citados se hayan desarrollado, entonces Wilfred se dedicará a una campaña de “acoso y derribo” que pretende echar a patadas a los intrusos no deseados de la villa o, en última instancia, eliminar el problema de raíz.

Así, en cualquier momento en que el DM lo estime apropiado, cuando los PJs se encuentren en un momento de debilidad (de noche [es el momento más apropiado, acorde con el tono de la aventura], durmiendo en alguna casa que no sea la del Pastor Ashton, el Herrero Lincoln o la Capilla, separados o desarmados), un número igual al de aventureros de criaturas

como la descrita en el primer asalto testificado por los aventureros los sorprenderá, surgiendo de no se sabe dónde (*Avistar* CD 15 evita que los PJs sean Sorprendidos, y si la tirada alcanza el CD 18 permitirá descubrir que los asaltadores han surgido de unos pequeños montículos de tierra cercanos a ellos) para luchar con furia. Sólo si pierden al menos el 50% de sus efectivos, los atacantes se retirarán (el asalto requiere superar una tirada de Miedo CD 12 [modificaciones según parámetros Básico Ravenloft] antes de empezar el combate). Cualquier aventurero que haya derrotado a algún enemigo tendrá derecho a una tirada de *Avistar* CD 12 para percatarse de que todas las criaturas terrosas similares a muertos vivientes tienen un rostro similar. De hecho, es el mismo para todas (tirada de Horror CD 10 [modificaciones según parámetros Básico Ravenloft]).

Las criaturas que huyan intentarán perderse de vista de los aventureros antes de hundirse en el suelo y dejar el rastro tan característico ya visto en otras ocasiones. Sólo un aventurero que decida perseguirlas sin descanso podrá observar el suceso, si logra al menos tres Pruebas seguidas de Destreza a CD 15 en la persecución, ya que, aunque las criaturas parecen toscas, son realmente veloces). El descubrimiento exige una tirada de Horror como la descrita en el párrafo anterior.

Esta circunstancia, sin embargo, es una mera distracción para que los PJs no puedan ser testigos de que, en un momento dado, Ashton Norad va a ser asesinado por tres de estas criaturas cerca de su casa. Los aventureros sólo tendrán la oportunidad de salvarlo si su propio combate no dura más de 5 asaltos y, cuando acabe, no persiguen a las criaturas que huyan y logren una tirada de *Escuchar* y *Avistar* a CD 15 para oír la trifulca cerca del hogar Norad. En ese momento dispondrán de 3 asaltos (más 1 adicional por cada asalto de su propio combate por debajo de 5) para llegar hasta Ashton y ayudarlo.

Si consiguen salvarlo, aun así quedará en estado comatoso (hasta cuando sea mágicamente curado) de forma indefinida (hasta el final de la aventura).

Si no lo logran, habrá quedado severamente desfigurado por el brutal asalto (Prueba de Inteligencia a CD 12, sólo si los aventureros ya han visto el cadáver de Sir Albert Coastcliff: su aspecto y lesiones son idénticas a las de este

último).

Tras este asalto, Todd Fowler declara ley marcial y toque de queda al anochecer, abriendo un pequeño arcón con armas dentro de las dependencias, y repartiendo pequeñas espadas cortas, mazas ligeras y rodela para los aldeanos varones mayores de edad. Ninguna familia descansará sola, y siempre habrá al menos dos vecinos armados rotando mientras el resto se ocupa de las labores grupales de agricultura o ganado.

Si se sucede la muerte de Ashton, el funeral no se hará esperar, oficiado por el Toret de forma solemne y temerosa, con los vecinos muy afectados, y Frederik en un estado de furia que apenas puede refrenar. Ni siquiera su mujer lo consuela con éxito, pero en la mirada del hijo de ambos no se observa ningún tipo de lamentación sino una frialdad absoluta (*Avistar* CD 12 y CD 12 para *Averiguar Intenciones* después).

Al término del entierro, Lincoln y Fred se reúnen a lo lejos en privado y hablan con gestos acalorados, apretando los puños y señalando a la tumba de Albert Coastcliff. Desde entonces, habrá pocas ocasiones en las que no estén juntos además de con la hija del herrero a su lado, pero nunca cerca de Wilfred (aunque sí de Marion).

En caso de que Ashton no muera, estará bajo el cuidado del Toret en la Capilla durante el resto de la aventura (para que el DM no tenga que hacerse cargo de que los PJs se preocupen por él todo el rato).

Cuando esto sucede, los aventureros se percatan de que el clima se vuelve poco a poco más inclemente, aumentando el frío, la brisa y las nubes grises en el cielo, aunque sin llegar a formar una tormenta.

Si los aventureros se fijaron en el rostro de las criaturas e intentan describirlo a alguien “cuerdo”, las personas que pueden revelarles con extrañeza la naturaleza de ese rostro son Marion (temor), Frederik-Lincoln-Ashton (furia contenida) o Clodius (temor reverente), con una reacción variable (indicada entre paréntesis junto al nombre, por si alguien tira *Averiguar Intenciones* a CD 10 junto a la revelación). Es el rostro de Albert Coastcliff Willard. Otra forma de encontrar una similitud con el rostro es, si los PJs rebuscaron entre los papeles de Todd o el Señor Hogwards, el Escribano, ellos tienen registros faciales (dibujos al carboncillo) de muchas personas... entre ellas Lord Albert Coastcliff. Relacionar ambos rostros (no importa el

orden en que se hayan visto, siempre que se observen los dos) requiere una Prueba de Inteligencia a CD 15 porque los rasgos de los asaltantes no son tan claros como los de las imágenes al carboncillo.



Una anotación sobre todo lo que está sucediendo es que, conforme ocurren diferentes hechos relacionados de alguna forma con Wilfred, su padre aumenta progresivamente el número e intensidad de las “correcciones disciplinarias”, pero en este caso, los vecinos del pueblo empiezan a murmurar sobre él, y en ocasiones cada vez más frecuentes, más de uno de ellos hablará en voz alta dirigiéndose a Frederik para que cese en su maltrato al niño, a lo que éste sólo contestará que “nadie va a decirle cómo educar a su hijo, y que será mejor que quien ha hablado se preocupe más de mantener a salvo a su familia de las desgracias de la villa, en vez de meter las narices donde no le llaman”.

Estas palabras provocan la respuesta airada de algún que otro ciudadano, además de los comentarios de “por qué él no ha sufrido aún ningún asalto, que si ha hecho algún tipo de brujería o encantamiento que lo proteja de ellos, y por eso se esconde a puerta cerrada desde hace tiempo del resto de los vecinos. Que se explique y deje de huir”. El tumulto pronto no se hará esperar y muchos vecinos se abalanzarán sobre Frederik y su casa, aunque ninguno será capaz de entrar cuando el dueño les cierre la puerta en las narices. Todd y Clodius tendrán que hacer frente a la situación tratando de controlar a la

turba cuando escuchan el barullo, pidiendo ayuda a los aventureros para controlar la situación, mientras el Alguacil llama a la puerta y trata de razonar con Frederik, quien desde dentro lo manda al infierno, porque en el fondo es como todos, pensando que hace mal en cómo lleva su vida y los asuntos de su familia. Frustrado, Todd se girará hacia sus vecinos y tratará de apaciguarlos, a la vez que su cara es la imagen de la oscura determinación (*Averiguar Intenciones* CD 18: salvo en el caso del Toret, todos los presentes están deseando resolver alguna situación que les lleva al límite con Frederik, pero parecen incapaces de hacerlo por algún motivo).

Si a los aventureros les choca todos los indicios en el hogar de Frederik, así como la relativa seguridad demostrada ante los asaltos de los “rondadores de barro” (por llamarlos de alguna forma), pueden intentar preguntar a Clodius o a Marion (intentarlo con Frederik es perder el tiempo) por qué la casa Jenkins no sufre daños ni asaltos. Ninguno es capaz de descifrar muy bien los motivos, aunque pueden recordar en algún momento haber sentido que alguien acechaba la casa de noche tratando de entrar, pero sin utilizar la violencia y sin lograr sus objetivos. Por la mañana de dichos hechos, Marion siempre encontraba barro seco rojizo bajo las ventanas de acceso a la casa o junto a la propia puerta, pero nada más.

Yo Soy la Justicia

La situación que va a revelarse a continuación es sólo un grano más que desmonte la montaña de situaciones que deben tener hasta las narices a los aventureros en todo este asunto. Un día, por la mañana, un visitante maduro y su escolta (4 soldados) se presentan en Hiltonbury sin avisar. El hombre de edad avanzada solicita ver al Lampista Todd Fowler, y se presenta como Morgan Tyroy (si los PJs ya han escuchado toda la historia de los asesinatos, saben que se trata del oficial que detuvo a los agresores del difunto. Si no lo recuerdan, Prueba de Inteligencia a CD 10). Cuando ambos se reúnen, Morgan informa a Todd de que viene en inspección de rutina para ver cómo se encuentra la comunidad con respecto a los ex convictos y el comportamiento de éstos fuera de la cárcel (*Averiguar Intenciones* CD 15: tanto Todd como los vecinos cercanos a ambos Lampistas están francamente nerviosos con la presencia de Morgan y

sus hombres).



NOTA: Si algún PJ vio la imagen fantasmal del patíbulo, podrá relacionar al Lampista espectral con Morgan, solo que entre ambas imágenes, la espectral tiene un aspecto más joven. Si Morgan es consultado sobre haber estado en la villa antes, y más aún, cerca del patíbulo a medio construir, él se sorprenderá y comentará que la única ocasión en la que apareció por aquí fue cuando arrestó a los agresores de Sir Albert Coastcliff Willard (es cierto). Así que la imagen espectral debe tener otro significado (*Saber Arcano* CD 18: una emanación del Etéreo Cercano con respecto a las emociones de alguien de la aldea con una poderosa psique o una capacidad para usar magia –el Toret es el único sospechoso, y más por su reacción al ver la imagen espectral-, mostrando un recuerdo oculto que lo atormenta [en realidad es una manifestación de la Maldición atormentando a Wilfred]).

Ya que, cuando Morgan aparezca, lo más probable es que Ashton esté muerto o seriamente dañado, el visitante consultará a Todd por qué no se le ha informado de esa situación y querrá saber qué es lo que ha sucedido para que

esa situación se haya producido. Entonces presentará una orden oficial, que solicitará redactar al Escribano en privado, para interrogar a todos los presentes en la villa (incluyendo a los PJs), y así esclarecer los hechos.

Los vecinos irán pasando a lo largo del día a las dependencias del Alguacil, donde Morgan los recibe escoltado, hasta llegar el turno de los aventureros, uno a uno. Allí, Morgan les preguntará el motivo de su estancia el Hiltonbury (*si le informan de que Todd los ha contratado mediante un escrito legal para ayudarle en la investigación en ciernes sobre los hechos de la villa, Morgan se mostrará muy interesado y serio, máxime porque Todd no tiene autoridad para hacer eso, pues su grado de Lampista no se lo permite, y podría en caso de ser un grado inmediatamente superior*). Más adelante, cada PJ es interrogado sobre el asalto a Ashton y, cuando el aventurero se sincere sobre el asunto, Morgan se golpeará los labios con los dedos, y murmurará más para sí mismo que para el interrogado (mientras toma los papeles de otras declaraciones y los revisa) que “cómo es posible que esa declaración (y la de los demás aventureros, además de la de Marion o Lincoln –si así decide el DM que han sido interrogados ya antes del grupo de PJs-) sean completamente distintas a la del resto de los habitantes”.

Puede que el PJ desee saber por qué Morgan ha murmurado eso, pero el Lampista todavía no da nada por hecho hasta terminar sus pesquisas. Sí que deseará hablar cuando termine con los aventureros, porque puede que ellos sean una fuente de información más fiable y neutral que otras de las que ya ha tomado nota.

NOTA: El Escribano está tomando nota en toda la sesión de interrogatorio, y si el PJ que escucha los murmullos de Morgan lo observa en ese momento (*Averiguar Intenciones* CD 15) verá que su aspecto es entre nervioso e irritado por lo que está sucediendo. Es posible que quiera sugerir a Morgan que interroge también a ese hombre, y el Lampista, enarcando una ceja, indicará que es el último de los testigos al que piensa preguntar (con lo que el Escribano palidecerá levemente ante esta revelación).

Esa misma noche, en las dependencias de Todd, donde Morgan y sus hombres han sido acomodados de la mejor forma posible, se Escucha un tumulto (sólo por parte de PJs que estén vigilando de noche, con una tirada de *Escuchar*

a CD 15). El final de una pelea se desarrolla en el interior.



Si los aventureros acuden, junto a Lincoln, Frederik y Clodius (a los que se encuentran en el exterior yendo hacia allí), armados con lo que pueden, mientras otros vecinos despiertos están asomados tras los postigos casi cerrados de sus ventanas sin hacer nada, tendrán que echar abajo la puerta (*Prueba de Fuerza* CD 15) cerrada con llave (o forzarla –CD 15-) para encontrar un espectáculo atroz en su interior. Donde los visitantes han sido acomodados, ahora hay un amasijo de mantas y muebles volcados. Tanto los guardias como Morgan han sido asaltados con brutalidad, muertos a golpes y estrangulamiento (*Sanar* CD 12). Todd también está allí, arrastrado a un rincón y lleno de moretones, inconsciente (*Sanar* CD 18: ... o sólo se lo hace).

Una búsqueda de indicios (*Buscar* CD 15, *Supervivencia* [Rastrear] CD 12) revelará que, sorprendentemente, esta vez no hay rastros de barro. Ha sido un asalto normal (lo cual es aún más extraño, y todavía más cuando no se ve ninguna entrada forzada).

Cuando Todd es espabilado, reaccionará con horror ante Lincoln y Frederik, huyendo de ellos e intentando escudarse en Clodius y los aventureros, acusando a sus vecinos de “asesinos” y de que “la fachada de Lincoln de redimido ante la ley era sólo una mentira que esperaba el momento para vengarse, y que él como Lampista es el siguiente”. Esta reacción coge por sorpresa a todos, mientras Lincoln y Frederik adoptan una postura ofendida y enfadada, pre-

guntando de qué demonios está hablando Todd, y que si se le ha ido la cabeza por los golpes. Todd continúa su verborrea diciendo que “Frederik y Lincoln seguro que poseen una llave para acceder a las dependencias. Fue el propio herrero el que fabricó la cerradura (eso es cierto) y sabe cómo forzarla sin dejar huellas (eso, en teoría, también es cierto), así que esperaron a que todos durmieran para entrar, atacar y marcharse”. Aunque Lincoln trata de acercarse a Todd para calmarlo, a pesar de estar visiblemente molesto, el alguacil grita pidiendo “auxilio, asesinos”, y pronto un nutrido grupo de vecinos (el doble que aventureros más Lincoln, Clodius y Frederik) se encuentra en la puerta, convenientemente armados con los pertrechos que el propio Todd repartió anteriormente.

No importa cómo intenten mediar los aventureros o Clodius, Todd explotará en una explicación sobre “la implicación de Lincoln y Frederik en el asesinato de las autoridades, y cómo se han estado viendo al margen del resto de los vecinos, seguramente para hablar del odio del herrero ante el hombre que lo encarceló, y lo que le haría si lo tuviese entre sus manos. Y ya que el Lampista Morgan ha decidido visitar a los ex convictos, no había mejor oportunidad de hacerlo que antes de que se marchara”. Hay otras voces que se alzan diciendo que “seguro que ellos también son responsables de todo lo que está pasando, y ya que Lincoln es el herrero que ha fabricado todas las cerraduras de Miltonbury, era él quien se colaba en algunos domicilios para dar una paliza a los vecinos, en venganza por no dispensarle y hablar en su favor aportando coartadas cuando mató junto a Ashton a Lord Albert”.

El rumor corre como la pólvora (*Averiguar Intenciones* CD 12: los vecinos ya están bastante motivados en actuar en contra de Frederik y Lincoln, y estas palabras son la gota que colma el vaso, según su actitud actual), y el vecindario procede a saltar sobre ellos para meterlos en prevención.

Aquí los aventureros poco pueden hacer, salvo apartarse para no ser acusados de colaboración y llevarse al Toret, que trata sin éxito de llamar al orden ante esta locura; interceder por Frederik y Lincoln y, probablemente, recibir (o dar) una paliza, con lo que serán objeto de un asalto más fiero con intención también de ser detenidos en prisión, o marcharse discretamente

e intentar buscar más pruebas del asalto mientras Frederik y Lincoln son el objeto de la ira vecinal. En este caso dispondrán de 5 asaltos para buscar con más cuidado por las dependencias y alrededores. La CD de las tiradas de esta escena se eleva en 2 puntos, pero si se da el éxito, los PJs descubren un montón de barro rojizo convenientemente oculto y arrojado fuera de una de las ventanas de la dependencia que da al lugar del asesinato múltiple. Sin embargo, esta prueba no importará a los enardecidos vecinos que, si se les presenta, cargarán con rabia contra los aventureros, acusándoles de “conspiradores y colaboradores junto a los dos retenidos”.



En esta ocasión, el uso sutil y apropiado de un *Detectar Magia* junto con una tirada de *Conocimiento de Conjuros* CD a 14 permite detectar una sutil corriente de **Encantamiento-Compulsión** en todos los presentes, que quizá esté fuera del alcance del lanzador de conjuros de disipar, pero es posible que si encuentra la raíz de la compulsión, pueda erradicar todo el problema.

Cuando los PJs se alejen del barullo, descubrirán (*Avistar* CD 18) que Marion intenta llamar su atención, abrazando a la hija de Lincoln, ocultas a la sombra de alguna casa alejada de las dependencias. Allí, la mujer aterrorizada y rota por el llanto les pide que escuchen lo que Mila tiene que decirles. NOTA: Ni que decir tiene que si los PJs se dirigen allí sin ser sigilosos (CD 12/16 para tiradas pertinentes de *Escondarse* y *Movimiento Silencioso*), podrán llamar la atención de más vecinos “controlados”, lo cual sólo les dará 2D3+1 asaltos para llegar y hablar con la mujer y la niña antes de que se presenten más vecinos armados con acusaciones de “cons-

piración con la mujer y la hija de unos asesinos”, y traten de apresarlos.

En este caso, si los PJs logran escapar de los vecinos, Wilfred lanzará un asalto de “Hombres de Barro” (tantos como PJs +3) para acabar con ese problema.

La niña, aunque se encuentra en estado de shock, sabe que sólo puede confiar en los aventureros y Marion por lo que ha podido ver en estos días, y les contará que, cuando Morgan estuvo hablando con Todd y haciendo sus pesquisas por la tarde, llamando a testigos, vio a Wilfred hablar con unos vecinos y decirles que “lo protegieran de Tyroy, e hiciesen lo posible por mantenerlo alejado de él”.



El Eje del Mal

Cuando los PJs tienen claro que el objeto del mal es el hijo de Frederik, sólo queda enfrentarse a él para averiguar qué demonios está pasando. El lugar de escena debe elegirlo el DM con cuidado, pues dependiendo de la localización pueden suceder unas cosas u otras:

NOTA: Cuando Wilfred utiliza su aptitud de invocar criaturas controladas, extrae de su capa un muñeco de barro. Quitarle ese muñeco de la mano eleva la dificultad para usar su poder en +5 a la CD hasta que pueda extraer otro muñeco de su capa en 1D3 asaltos.

-El Hogar Jenkins: Es el sitio más seguro, y con más probabilidad el encuentro sería a la noche. Allí los PJs están a salvo de que cualquier ataque de vecinos controlados por Wilfred (ya debería quedar claro), y de “Hombres de Barro”. Además, allí los PJs pueden encontrar (si no lo han hecho ya) pistas sobre muñecos de barro, pergamino en blanco y tinta que enlacen a Wilfred con las demás pistas por toda la villa.

Sin embargo, dentro del Hogar Jenkins Wilfred posee un bono circunstancial de +5 a *Escondarse* y *Movimiento Silencioso*, 2 Aptitudes (St) extra de Oscuridad 1/día y Silencio 1/día, y CR 1, que elevan la VD normal de Wilfred 2 (y los PEX por superarlo).

-La Villa: Es el lugar en que Wilfred sólo dispone de sus capacidades normales y su VD es la especificada en su ficha de PNJ +2 por su capacidad de Convocación (**revisar Notas del PNJ**). No obstante, podrá llamar a voluntad en cada asalto con una tirada de *Concentración* (acción de movimiento) a “Hombres de Barro” o vecinos controlados (el DM elige cuales en cada asalto [teniendo en cuenta que los vecinos controlados pueden ser niños]), y el número que aparecerá en 1D3 asaltos será la diferencia por encima de una tirada a CD 13. En este caso, aunque el niño no puede curar con aptitudes especiales sus PG, tampoco podrá morir. Y en este caso, cualquier aliado a su favor al llegar a PG 0 dejará de estar controlado por él. Los “Hombres de Barro” se desmoronarán y caerán inertes al suelo, en una masa de tierra, carne pútrida y ropa hecha jirones. Esto se aplica a todos los encuentros en los que hay PNJs controlados o invocados, como los Hombres de Barro.

-El Cementerio: En este lugar Wilfred sólo podrá convocar (como arriba) a vecinos controlados, que tardarán 1D5 asaltos en llegar. Sin embargo, aquí dispone de un +1 a la CD de sus Conjuros o Aptitudes Sortílegas para ser resistidos, así como un Nivel +1 Efectivo de Lanzador en cualquier otro aspecto que los conjuros sufran modificación según Nivel de Lanzador. Esto eleva la VD de Wilfred en +1 con respecto a la especificada en su ficha de PNJ (**contando con los ajustes en las Notas de PNJ**).

-La Orilla del Farewis: En este lugar Wilfred sólo podrá convocar (como en el caso

de La Villa) a “Hombres de Barro”, que surgen de las aguas (la primera vez que surjan provocan una tirada de Miedo a CD 12+1 por cada 2 criaturas aparecidas [aplicar modificadores según Ravenloft Básico]). La modificación a los rasgos de Wilfred aquí es la más dura para él: no dispondrá de ninguna Cualidad Sortílega aparte de sus propios Conjuros, reduciéndose su VD a la establecida en la ficha de PNJ +1 (**sin contar con los ajustes en las Notas de PNJ**).



En cualquiera de estos encuentros, el Toret podrá acudir en ayuda si son demasiado desafiantes (y si el DM lo estima oportuno, aunque los No-Muertos poseen una Resistencia a la Expulsión superior en Ravenloft, para este caso se puede modificar el Nivel de Expulsión del Toret en +1 y eliminar 1 punto a la Resistencia a la Expulsión de las criaturas).

Además, si los PJs son capaces de golpear a cualquier criatura controlada por Wilfred o al propio niño con una cuerda de cualquier tipo (como un látigo), el objeto causa 3 puntos de daño no resistible además del normal que pueda causar y, en el caso de los vecinos controlados, al recibir daño tienen derecho a una TS de *Voluntad* con la CD que Wilfred impone en sus Aptitudes Sortílegas para escapar de su control y huir del combate. En el caso de los Hombres de Barro, si no logran dicha TS, se desmoronarán como cuando Wilfred es completamente derrotado, saliendo del combate (aunque esta no es una cualidad conocida, el DM puede manipular el entorno para que un Hombre de Barro o un vecino controlado entre en contacto con una cuerda tirada por el suelo y se produzca este

extraño efecto, lo que permita a los PJs utilizar este elemento regulador a su favor, lo que además reduce la VD de Wilfred y sus criaturas controladas en -1 para ese encuentro —esto puede ser una pista adicional sobre como derrotar a Wilfred además de mantenerlo bajo control con una fuente de daño constante como alergeno, y es el hecho de que una cuerda de cadalso es su perdición, un símbolo de la justicia [*Saber Local* de Mordent a CD 18]-).



No obstante, aunque Wilfred sea derrotado, no podrá morir (por mucho daño que le inflijan, seguirá retorciéndose entre sangre y magulladuras, y aún podrá lanzar Conjuros y Aptitudes Sortílegas hasta que se le acaben. Después seguirá retorciéndose indefenso y curando poco a poco). Los PJs pueden suponer que Wilfred está poseído por el espíritu de Albert C.W. (aunque ninguna detección mágica revelará esto — *Saber Religión* CD 18, quizá Wilfred sea la reencarnación de Albert de alguna manera, sobre todo por las pistas encontradas a lo largo de la aventura-) y quizá quieran salvar la vida del niño “inocente”.

Llegar a la conclusión de que Wilfred es una reencarnación maligna entonces precisa del uso de *Saber Local* (Mordent) a CD 18 o *Saber* (Religión) a CD 21, y el hecho de que no pueda morir implica que es necesario resolver algún tipo de tarea inacabada que envíe el alma reencarnada al descanso, pues todo esto parece cosa de una maldición.

Los PJs deberían entender que una opción (la correcta) es “acabar lo que está inacabado”, relativo al juicio que nunca se celebró (las pistas: el sueño, la historia, el cadalso fantasma, la venganza sobre los vecinos que agredieron a Albert, la tumba anegada por la maleza, los diarios de “Wilfred” en la casa del Escribano, el daño especial por cuerda). Y para celebrar

un juicio legal es necesario representantes de una autoridad (en este caso el Toret es válido... y también los PJs, aunque no hayan sido validados legalmente por la autoridad de Mordent, pero sí por la autoridad local de Todd Fowler).

NOTA: Si como DM consideras que no hay datos suficientes para saber la solución del juicio, puedes añadir documentos reveladores en las dependencias de Todd, en la casa del Escribano o entre los papeles del fallecido Morgan que hablen del caso de hace 10 años y de la imposibilidad de llevar a cabo un juicio que, de seguro, condenaría a Lord Albert Coastcliff Willard **A LA HORCA**.



Epílogo: El Juicio

La escena final de la aventura precisa más de una interpretación que de meras tiradas, ya que cuando Wilfred es sometido (preferiblemente, bien atado con cuerdas que inmovilicen brazos, piernas y, lo mejor de todo, rodeen cuello y boca, todo lo que sucede en la aldea empieza a desvanecerse. El efecto de las cuerdas de esta manera anulará todo su poder (el ensayo y error es fundamental, ya que mientras tenga la boca libre podrá usar parte de su magia para curarse y seguir utilizando sus aptitudes de convocación hasta que vuelva a estar incapacitado –también es posible mantenerlo incapacitado a base de causarle daños leves que no le permitan elevar sus PG sobre 0, lo cual también anula sus aptitudes, como se explica más arriba-).

Entonces, los PJs (y el Toret) podrán exponer su teoría a todos los aldeanos de Hiltonbury que, sacudidos de los efectos de la maldición de Wilfred, podrán escuchar horrorizados

todo lo que los PJs tendrán que contarles. De forma secundaria, Frederik también saldrá de su perpetuo estado de rabia contenida para ver lo que pasa y apenarse por su hijo, al igual que su mujer.

NOTA: Alterar la maldición temporalmente de esta manera también altera el Alineamiento de los aldeanos expresado en sus fichas de PNJ que, como ahora se explica, no es el suyo propio, sino que varía hasta Neutral Auténtico, Legal Neutral o Neutral Bueno (según se desee). Los Alineamientos Malditos de Frederik (LM), Lincoln (NB) cambian a LB y LN respectivamente. El alineamiento del Toret no cambia, porque es el único que no ha sido afectado en ningún aspecto por la maldición.

Sin embargo, los PJs deben mantenerse firmes y no escuchar las súplicas de los Jenkins, o la pena inmanente en los niños que estén presentes o incluso en Todd o el Escribano.

Deben exponer todo lo sucedido, así como la forma de librarse del efecto.

Así pues, deberán convencer a las víctimas de las fechorías de Willard para que confiesen los pecados del fallecido ante Wilfred, realizando acusaciones formales (de la forma más parecida a un juicio), y para ello serán necesarias en ocasiones tiradas de *Diplomacia* y *Saber Local* (Mordent) a CD 15 para no sólo conocer las leyes sino convencer a los vecinos de que deben aplicarse, y por ello deben hablar libremente y con la verdad.

El testimonio fundamental de Lincoln, que precisa una CD de 18 (ya que Ashton no podrá hacerlo, por algún motivo) hará que todos los vecinos se horroricen por lo que él y Ashton dijeron al moribundo, condenando a todo el pueblo con su maldición, y miren desde un ángulo distinto al herrero, incluyendo a Frederik y Marion. Desde ese momento, la gente se apartará de él y lo dejarán un tanto de lado (sólo el Toret será capaz de ofrecerle algún consuelo espiritual cuando esto sucede).

Una vez realizadas todas las acusaciones y testimonios (a cada paso que se realizan Wilfred parece más débil y menos capacitado para luchar por su libertad, además de más pálido y desamparado), será necesario que un auténtico agente de la autoridad (Todd) exprese la condena para esos cargos (con la culpabilidad que siente, deberá ausentarse para traer el Libro de la Justicia de los Lampistas, un código de leyes

y castigos apropiado para esta situación).

El veredicto final es: **culpable**.

La condena: **la horca**.

Con esta condena, Frederik y Moira rompen a llorar e intentan detener la justicia, y es entonces cuando los PJs deben elegir entre dejar que se perdone a Wilfred por ser un niño, o condenar como es debida el alma de Willard. Al final, después de que los PJs decidan qué hacer (y aunque ya lo hayan hecho) será el Toret el que interceda por la justicia, ya que todo lo que ha sucedido en Hiltonbury debe servir de ejemplo para todos, para quienes callaron, y para quienes actuaron. Así pues, pedirá que se reconstruya el cadalso de la plaza, y allí se ajusticie al reencarnado.

La noche pasa entre llantos y lamentaciones, y los vecinos se consuelan unos a otros mientras el niño grita, llora y pide clemencia como si realmente fuese un niño inocente, llamando a sus padres, para luego pasar a una voz infantil pero más autoritaria que los condena a todos al infierno por retenerlo y ríe en un estado de locura, y volver a empezar (tirada de Locura a CD 10 [modificaciones según libro Ravenloft Básico] para los PJs y el Toret).

El día siguiente, se hace justicia ante un público lúgubre, con total ausencia de niños que lloran en sus casas sin saber muy bien por qué.

La maldición, así, habrá remitido.

Ahora sólo queda dar las explicaciones a las autoridades de MordentShire de lo sucedido, incluyendo las muertes de miembros de la ley (y vecinos, llegado el caso) que en Hiltonbury se han dado, lo que incluye otro proceso legal que quizá a los PJs no incumba –salvo como testigos citados, lo que no es preciso rolear, sino reseñar por parte del DM si deciden participar-.

Y la vida debe continuar, tras enterrar a los caídos y marchar de la villa.

Post Epílogo.

Es posible que los jugadores encuentren duro este final (si lo aceptan, el DM debería premiar con al menos 250 PEX adicionales a cada PJ). Si este es el caso, el DM podría crear un giro del destino en el que tras una “muerte aparente” de Wilfred y bajarlo del cadalso, éste reviva (previa sorpresa y sospecha de todos) al tiempo que una bruma brota de su cuerpo, diri-

giéndose veloz hacia el cementerio.

Momentos después, un lamento de ultratumba se manifestará desde aquel lugar, y una horda de Hombres de Barro (tantos como la mitad de PJs y aldeanos) atacará la villa, con uno de ellos con el aspecto de Willard, así como los poderes del niño (aplicar plantilla de **Zombi** al niño, aumentando su Fuerza y Constitución en 4 puntos antes de los cambios, añadiendo las ventajas de los Hombres de Barro (extraídas de la *Guía Van Richten de los Muertos Andantes*), pero eliminando las Aptitudes Sortílegas, la capacidad de *Convocación*, la *Mirada de Influencia* y el *Ataque Aturdidor*. El ajuste sobre la VD de la criatura resultante será un total de 9.

Se mantiene la debilidad a las cuerdas.

Esta es la última carga de Willard sobre Hiltonbury, y quizá un desafío para PJs a los que les guste más el combate (tan ausente en esta aventura).

Cuando todo acabe, quizá hayan muerto más aldeanos, pero ahora será sencillo explicar las muertes (a ojos de la justicia, ayudados por Todd) y un niño recuperará su inocencia.

Cuando las tumbas ya se han cubierto y oficiado los rituales, el mundo parece respirar un poco más tranquilo.



Epílogo Endurecido

En este Epílogo, sólo se modifica el primero de los dos Epílogos, y es que Lincoln, asolado de culpa, se suicida en la horca y su cuerpo se encuentra al alba antes de ejecutar a Wilfred.

Así una niña se queda huérfana y es adoptada por los Frederik, o quizá por el Toret como futura sacerdotisa de Ezra.

Aceptar este final añadido al Epílogo normal suma 100 PEX a los 250 anteriores, con el agravante de que posiblemente el espíritu de Lincoln vuelva de la tumba como un alma en pena por su culpa y convierta el cementerio en un lugar encantado, aunque poco más sucederá.

RECOMPENSAS

La recompensa material es que Todd permite quedarse con cualquier objeto mágico que Wilfred llevase, fruto posiblemente de algunas de las riquezas de la encarnación de Willard, además del pago convenido por todos los días que han “servido a la autoridad”, pero por duplicado (incluyendo el cambio de abono del primer medio día de trabajo en el campo por un día de trabajo completo como ayudantes del alguacil).

Por concluir la Aventura: **1000 PEX** por cabeza.

Por investigar a conciencia: **200 PEX** por cabeza.

Por un buen juicio roleado: **150 PEX** por cabeza.

Por ofrecerse a la justicia a explicar todo lo sucedido, incluida su implicación y posible

daño a algún vecino de Hiltonbury en defensa propia: **200 PEX** al PJ que lo haya propuesto y **50 PEX** a cada PJ que lo secunde.

Por interesarse activamente en el pasado de la villa, preguntando todo lo posible a los aldeanos para averiguar cuando pudiesen de lo sucedido, incluyendo entrar en los hogares para extraer más información, conectando las diferentes pistas: **250 PEX** por cabeza.

Por relacionar lo más pronto posible (quizá antes de la muerte de Ashton) que Wilfred es el responsable de lo sucedido (como una corazonada o guiados por el sueño): **100 PEX** al PJ que lo logró.

Por intentar escoger (y no ser guiados por el DM) el lugar táctico más apropiado para el combate final (teniendo en cuenta que Wilfred puede intentar huir de su casa para buscar otro apropiado para él, y los PJs deberían impedirselo): 100 PEX más por cabeza.

Además, todos los PEX de los encuentros con combate, contando que, si hay un Post Epílogo, la recompensa por derrotar al Willard Zombi será SOLO la mitad, ya que el Wilfred Reencarnado ya ha sido derrotado una vez.

Por Miguel Lupino

LEYENDA DEL MAPA DE HILTONBURY

** Restos de madera descompuesta de una construcción abandonada a medio concluir. Preguntar a cualquier vecino sólo da un movimiento de cabeza y una respuesta esquiva. Sólo el Toret y el Alguacil revelan que se trata de un patíbulo que nunca se construyó del todo, para ajusticiar por linchamiento a A.C.W.*

1 –Almacén del viudo Howard Bellamy e hija Lucinde.

2 –Granero Comunitario de la villa.

3 –Hogar Jenkins-Salesman (e hijo Wilfred), experto en Granjas y Cultivos, antiguo Explorador.

4 –Juzgado-Prevención de Todd Fowler.

5 –Capilla del Toret Clodius.

6 –Herrería del viudo Lincoln Rotter e hija Mila.

7 –Establos y hogar del Pastor Ashton Norad.

8 –Pozo potable.

9 –Cimientos de caserón derruido.

10 –Hogar de los Wallaby (e hija). Carpintero.

11 –Hogar de los Prescott (e hijo). Boticario.

12 –Hogar de los Hogwards (e hija). Escribano.

13 –Hogar de los Nolan (e hijos). Tejedor.

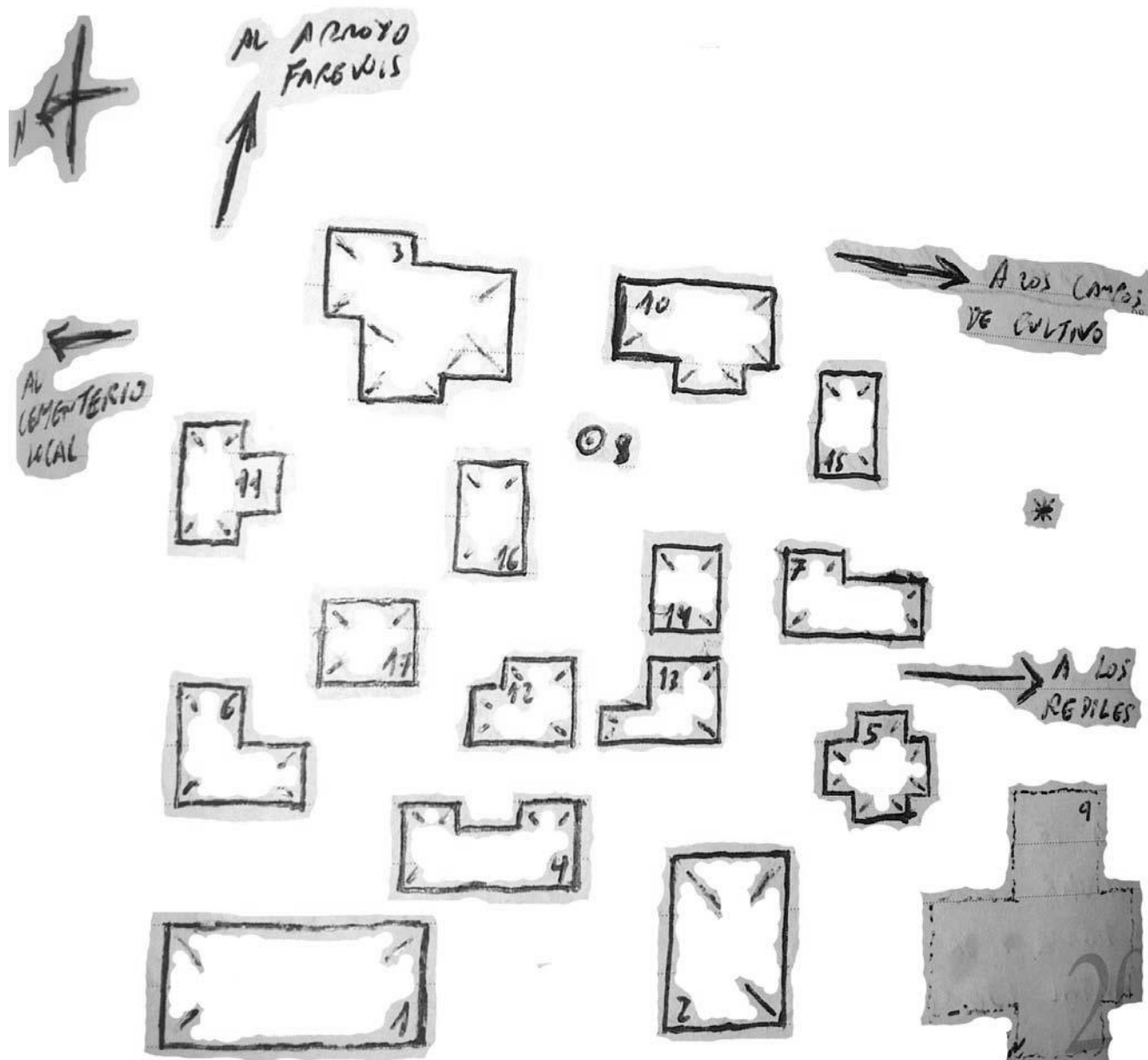
14 –Hogar del viudo Bayroy (e hijo). Curtidor.

15, 16 y 17 –Hogares de los Pastores Fulton, Steward y Galloway (viudos y con su familia –hijos e hijas-).

Dirección Norte –Al Cementerio local.

Dirección Este –Al arroyo Farewis.

Dirección SurEste –A los Campos de Cultivo.
 Dirección SurOeste –A los Rediles de Ganado.



Notas a DRAMATIS PERSONAE

- Lincoln Rotter y Ashton Norad Jenkins**; inmunes a la manipulación mental de Wilfred.
- Toret Clodius**, mantiene registros y notas importantes de antes de la llegada del **Escribano Hogwards**. Inmune a la manipulación mental de Wilfred.
- Frederik Jenkins**, inmune a todas las artimañas de su hijo “reencarnado”.
- Marion Salesman**, inmune a los poderes de su hijo y abnegada esposa de Jenkins.
- * **Hogar Jenkins** – Inmune al asalto físico de los seres convocados y vecinos por Wilfred. Las criaturas invocadas precisan como foco algo de barro del lugar donde murió Willard. Los vecinos controlados siempre tendrán como resto de la magia algo de barro rojo seco en dedos y bordes de la ropa.

Wilfred Jenkins - Albert Coastcliff Willard

Player: DM

Male Human Adept 3, Commoner 2, Sorcerer 2 - CL7 - CR

6

Lawful Evil; Age: 16; Height: 5'; Weight: 124lb.; Eyes: Blue;
Hair: Blond; Skin: Pale

Ability	Score	Modifier	Temporary
STR STRENGTH	8	-1	
DEX DEXTERITY	14	+2	
CON CONSTITUTION	10	0	
INT INTELLIGENCE	14	+2	
WIS WISDOM	14	+2	
CHA CHARISMA	15	+2	

Saving Throw	Total	Base	Ability	Resist	Misc	Temp	Notes
FORTITUDE (CONSTITUTION)	+1 =	+1					
REFLEX (DEXTERITY)	+3 =	+1	+2				
WILL (WISDOM)	+8 =	+6	+2				

	Total	Armor	Shield	Dex	Size	Natur	Deflec	Dodge	Misc
AC	14 = 10			+2		+1	+1		
Touch AC	13								
Flat-Footed AC	12								

	Total	Damage / Current HP
HP	26	

Base Attack	+3	Initiative	+2
Grapple	+2	Speed	30 / 40 ft

Dagger of Venom

Mainhand: +3, 1d4

Crit: 19-20/x2

Ranged: +6, 1d4

Rng: 10'
Light, P/S

Unarmed Strike

Mainhand: +2, 1d3-1

Crit: 20/x2
Light, B

Robe of Useful Items

+0

Max Dex: -, Armor Check: -
Spell Fail: 0%,



3.5

d20 OGL

Skill Name	Total	Ability	Ranks	Misc
Appraise	+2	INT (2)		
Balance	+2	DEX (2)		
Bluff	+7	CHA (2)	5	
Climb	+0	STR (-1)	1	
Concentration	+7	CON (0)	7	
Diplomacy	+4	CHA (2)		
Escape Artist	+4	DEX (2)	2	
Forgery	+2	INT (2)		
Gather Information	+2	CHA (2)		
Heal	+2	WIS (2)		
Hide	+2	DEX (2)		
Intimidate	+4	CHA (2)		
Jump	+12	STR (-1)	4	
Knowledge: Arcana	+8	INT (2)	6	
Listen	+6	WIS (2)	4	
Move Silently	+2	DEX (2)		
Ride	+2	DEX (2)		
Search	+2	INT (2)		
Sense Motive	+4	WIS (2)	2	
Spellcraft	+10	INT (2)	6	
Spot	+6	WIS (2)	4	
Survival	+5	WIS (2)	3	
Swim	-1	STR (-1)		
Use Rope	+2	DEX (2)		

Feats, Traits & Flaws

Combat Casting
Combat Expertise
Dodge
Eschew Materials
Simple Weapon Proficiency - All

Special Abilities

+3 to Bluff checks while familiar is within 1 mile.
Deliver Touch Spells Through Familiar (Su)
Empathic Link (Su)
Share Spells
Speak With Familiar (Ex)

Gear

Total Weight Carried: 3/80lbs, Light Load
(Light: 26lbs, Medium: 53lbs, Heavy: 80lbs)

Amulet of Natural Armor +1
Artisan's Outfit (Free)
Boots of Striding and Springing
Bracelet of Friends
Dagger of Venom
Money
Ring of Mind Shielding
Ring of Protection, +1
Robe of Useful Items

-
-
1lb
-
1lb
-
-
-
1lb

Charges

Bracelet of Friends 0/4
Dagger of Venom 0/2

Languages

Common
Dementlieuse
Draconic

Spells & Powers

Adept Spell DC: 12 + spell level

Maximum Adept spells per day: 3x0; 3x1
Adept 0: Cure Minor Wounds, Detect Magic, Guidance
Adept 1: Cure Light Wounds, Detect Law, Protection from Law

Sorcerer Spell DC: 12 + spell level

Maximum Sorcerer spells known / per day: 5/6x0; 2/5x1
Sorcerer 0: Dancing Lights, Daze, Mage Hand, Message, Prestidigitation
Sorcerer 1: Chill Touch, Mage Armor

Companions

LenguaDorada (Arcane Familiar), Male Viper, Tiny - CL1 - CR 1/3

STR 4 (-3), DEX 17 (+3), CON 11 (0), INT 10 (0), WIS 12 (+1), CHA 2 (-4); Fortitude +2, Reflex +5, Will +7

HP: 13/13; Init: +7; Speed: 15 feet
Attack Bonus: +5; Armor Class: 20 / 15Tch / 17Fl

Balance +12, Bluff +1, Climb +12, Concentration +7, Escape Artist +5, Hide +17, Jump -5, Listen +9, Sense Motive +3, Spellcraft +6, Spot +9, Survival +4, Swim +12

Bite (Viper, Tiny) +8, 1-3, 20/x2
Unarmed Strike +4, 1-3, 20/x2

Special: Climbing (15 feet), Improved Evasion (Ex), Poison (Ex), Scent (Ex), Swimming (15 feet)

Experience & Wealth

Current Cash: You have no money!

Background

Wilfred posee las siguientes Aptitudes Sortilegas que puede lanzar 3/día (Nivel 0) y 1/día (Nivel 1).

La CD/DC de la TS de las mismas es 10+1/2 DG totales de Wilfred+Bono de Carisma

(St) Daze L0
(St) Ghost Sound L0

(St) Charm Person L1
(St) Hypnotism L1
(St) Sleep L1
(St) Cause Fear L1
(St) Command L1

Estas aptitudes elevan la VD/CR de Wilfred en 3, para un total de VD/CR 10.

No obstante, siendo un NPC No Combatiente y, debido al bajo nivel de las Aptitudes Sortilegas, es posible que los PX concedidos por derrotarlo se correspondan más a un VD/CR 8 que a 10.

Todd Fowler

Player: DM

Male Human Commoner 1, Rogue 1, Warrior 3 - CL5 - CR 4

Lawful Evil; Age: 30; Height: 6'; Weight: 180lb.; Eyes: Blue; Hair: Brown; Skin: Tanned

Ability	Score	Modifier	Temporary
STR STRENGTH	14	+2	
DEX DEXTERITY	15	+2	
CON CONSTITUTION	12	+1	
INT INTELLIGENCE	12	+1	
WIS WISDOM	12	+1	
CHA CHARISMA	12	+1	

Saving Throw	Total	Base	Ability	Resist	Misc	Temp	Notes
FORTITUDE (CONSTITUTION)	+4 =	+3	+1				
REFLEX (DEXTERITY)	+5 =	+3	+2				
WILL (WISDOM)	+2 =	+1	+1				

	Total	Armor	Shield	Dex	Size	Natur	Deflec	Dodge	Misc
AC	16 = 10	+4		+2					

Touch AC	12	Flat-Footed AC	14
-----------------	----	-----------------------	----

Total	Damage / Current HP
HP	31

Base Attack	+3	Initiative	+6
--------------------	----	-------------------	----

Grapple	+5	Speed	30 ft
----------------	----	--------------	-------

Dagger

Mainhand: +5, 1d4+2

Crit: 19-20/x2
Rng: 10'
Light, P/S

Ranged: +5, 1d4+2

Rapier

Mainhand: +5, 1d6+2

Crit: 18-20/x2
1-Hand, P

Both Hands: +5, 1d6+2

Shortbow, Comp. (Str +2)

Ranged, Both Hands: +5, 1d6+2

Crit: 20/x3
Rng: 70'
2-Hand, P

Unarmed Strike

Mainhand: +5, 1d3+2

Crit: 20/x2
Light, B



3.5

d20 OGL

Skill Name	Total	Ability	Ranks	Misc
Appraise	+1	INT (1)		
Balance	+2	DEX (2)	2	
Bluff	+4	CHA (1)	3	
Climb	+1	STR (2)	1	
Concentration	+1	CON (1)		
Diplomacy	+5	CHA (1)	2	
Escape Artist	+0	DEX (2)		
Forgery	+1	INT (1)		
Gather Information	+4	CHA (1)	3	
Heal	+1	WIS (1)		
Hide	+2	DEX (2)	2	
Intimidate	+6	CHA (1)	5	
Jump	+5	STR (2)	5	
Listen	+4	WIS (1)	3	
Move Silently	+0	DEX (2)		
Ride	+2	DEX (2)		
Search	+1	INT (1)		
Sense Motive	+6	WIS (1)	5	
Spot	+1	WIS (1)		
Survival	+1	WIS (1)		
Swim	-2	STR (2)		
Use Rope	+2	DEX (2)		

Feats, Traits & Flaws

Armor Proficiency (Heavy)
Armor Proficiency (Light)
Armor Proficiency (Medium)
Combat Reflexes
Dodge
Improved Initiative
Martial Weapon Proficiency - All
Rogue Weapon Proficiencies
Shield Proficiency
Simple Weapon Proficiency - All
Tower Shield Proficiency

Special Abilities

Sneak Attack +1d6
Trapfinding

Gear

Total Weight Carried: 36/175lbs, Light Load
(Light: 58lbs, Medium: 116lbs, Heavy: 175lbs)

Arrows x40	0.15lbs
Artisan's Outfit (Free)	-
Chain Shirt	25lbs
Dagger	1lb
Money	-
Rapier	2lbs
Shortbow, Comp. (Str +2)	2lbs

Chain Shirt

+4

Max Dex: +4, Armor Check: -2

Spell Fail: 20%, Light

Charges

Arrows	0/40
Dagger	0/1

Languages

Borcan

Common

Experience & Wealth

Current Cash: **You have no money!**

Toret Clodius

Player: DM

Male Human Cleric 5 - CR 5

Lawful Good; Deity: Ezra of The Mists; Age: 35; Height: 6' 6"
"; Weight: 160lb.; Eyes: Blue; Hair: Blond Grey; Skin: Pale

Ability	Score	Modifier	Temporary
STR STRENGTH	12	+1	
DEX DEXTERITY	12	+1	
CON CONSTITUTION	14/16	+2/+3	
INT INTELLIGENCE	12	+1	
WIS WISDOM	15	+2	
CHA CHARISMA	12	+1	

Saving Throw	Total	Base	Ability	Resist	Misc	Temp	Notes
FORTITUDE (CONSTITUTION)	+8 =	+4	+3	+1			
REFLEX (DEXTERITY)	+3 =	+1	+1	+1			
WILL (WISDOM)	+7 =	+4	+2	+1			

	Total	Armor	Shield	Dex	Size	Natur	Deflec	Dodge	Misc
AC	20 = 10	+8	+2						
Touch AC	10								
Flat-Footed AC	20								

	Total	Damage / Current HP
HP	42	

Base Attack	+3	Initiative	+1
Grapple	+4	Speed	30 / 20 ft

+1 Ironwood Crossbow, Light, Distance, Speed

Ranged: +3/+3, 1d8+1 Crit: 19-20/x2
Ranged, Both Hands: +5/+5, 1d8+1 Rng: 160'
1-Hand, P

+1 Silver Mace, Heavy, Disruption, Holy

Mainhand: +5, 1d8+1 Crit: 20/x2
Both Hands: +5, 1d8+1 1-Hand, B

Gauntlet (from Armor)

Mainhand: +4, 1d3+1 Crit: 20/x2
Light, B

Unarmed Strike

Mainhand: +4, 1d3+1 Crit: 20/x2
Light, B

+1 Half Plate, Fortification, Light, Ghost Touch

+8

Max Dex: +0, Armor Check: -6
Spell Fail: 40%, Heavy, Slows



3.5

d20 OGL

Skill Name	Total	Ability	Ranks	Misc
Appraise	+1	INT (1)		
Balance	-5	DEX (1)		
Bluff	+1	CHA (1)		
Climb	-5	STR (1)		
Concentration	+7	CON (3)	4	
Craft: Alchemy	+3	INT (1)	2	
Diplomacy	+5	CHA (1)	4	
Escape Artist	-5	DEX (1)		
Forgery	+1	INT (1)		
Gather Information	+1	CHA (1)		
Heal	+6	WIS (2)	4	
Hide	-5	DEX (1)		
Intimidate	+1	CHA (1)		
Jump	-11	STR (1)		
Knowledge: Arcana	+5	INT (1)	4	
Knowledge: Religion	+5	INT (1)	4	
Listen	+3	WIS (2)	1	
Move Silently	-5	DEX (1)		
Ride	+1	DEX (1)		
Search	+2	INT (1)	1	
Sense Motive	+2	WIS (2)		
Spellcraft	+5	INT (1)	4	
Spot	+3	WIS (2)	1	
Survival	+2	WIS (2)		
Swim	-11	STR (1)		
Use Rope	+1	DEX (1)		

Feats, Traits & Flaws

Armor Proficiency (Heavy)
Armor Proficiency (Light)
Armor Proficiency (Medium)
Brew Potion
Combat Casting
Extra Turning
Shield Proficiency
Simple Weapon Proficiency - All

Special Abilities

Aura (Ex)
Cast Law spells at +1 caster level
Cleric Domain: Law
Cleric Domain: Protection
Protective Ward (1 hour/day) (Su)
Spontaneous Casting
Turn Undead (Su)

Gear

Experience & Wealth

Total Weight Carried: 75.5/130lbs, Medium Load
(Light: 43lbs, Medium: 86lbs, Heavy: 130lbs)

Current Cash: You have no money!

+1 Half Plate	50lbs
+1 Ironwood Crossbow, Light	4lbs
+1 Shield, Light Steel	6lbs
+1 Silver Mace, Heavy	8lbs
Amulet of Health +2	-
Artisan's Outfit (Free)	-
Candle of Invocation, Lawful Good	0.5lbs
Cloak of Resistance, +1	1lb
Masterwork Bolts, Crossbow x50	0.1lbs
Money	-
Potion of Barkskin +2	-
Potion of Blur	-
Potion of Cure Moderate Wounds	-
Potion of Hide From Undead	-
Potion of Mage Armor	-
Potion of Protection From Chaos	-
Potion of Remove Fear	-
Potion of Restoration, Lesser	-
Potion of Shield of Faith +2	-

+1 Shield, Light Steel, Animated

+2

Max Dex: -, Armor Check: -
Spell Fail: 5%, Shield

Charges

Masterwork Bolts, Crossbow	0/50
Potion of Barkskin +2	0/1
Potion of Blur	0/1
Potion of Cure Moderate Wounds	0/1
Potion of Hide From Undead	0/1
Potion of Mage Armor	0/1
Potion of Protection From Chaos	0/1
Potion of Remove Fear	0/1
Potion of Restoration, Lesser	0/1
Potion of Shield of Faith +2	0/1
Protective Ward (1 hour/day) (Su)	0/1
Turn Undead (Su)	0/8

Languages

Borcan

Common

Spells & Powers

Cleric Spell DC: 12 + spell level

Maximum Cleric spells per day: 5x0; 4x1; 3x2; 1x3

Cleric 0: Detect Magic, Guidance, Light, Mending, Resistance

Cleric 1: Bless, Detect Undead, Divine Favor, Shield of Faith, Protection from Chaos

Cleric 2: Calm Emotions, Gentle Repose, Restoration, Lesser, Calm Emotions

Cleric 3: Prayer, Protection from Energy

Vecino de Hiltonbury

Player: DM

Male Human Commoner 1, Warrior 1 - CL2 - CR 1

Neutral Evil; Age: 25; Height: 5' 5"; Weight: 180lb.; Eyes:

Varies; Hair: Varies; Skin: Tanned

Ability	Score	Modifier	Temporary
STR STRENGTH	14	+2	
DEX DEXTERITY	12	+1	
CON CONSTITUTION	14	+2	
INT INTELLIGENCE	10	0	
WIS WISDOM	10	0	
CHA CHARISMA	10	0	

Saving Throw	Total	Base	Ability	Resist	Misc	Temp	Notes
FORTITUDE (CONSTITUTION)	+4 =	+2	+2				
REFLEX (DEXTERITY)	+1 =		+1				
WILL (WISDOM)	+2 =				+2		

	Total	Armor	Shield	Dex	Size	Natur	Deflec	Dodge	Misc
AC	14 = 10	+2	+1	+1					

Touch AC	11	Flat-Footed AC	13
-----------------	----	-----------------------	----

	Total	Damage / Current HP
HP	14	

Base Attack	+1	Initiative	+1
--------------------	----	-------------------	----

Grapple	+3	Speed	30 ft
----------------	----	--------------	-------

Handaxe

Mainhand: +3, 1d6+2 Crit: 20/x3
Light, S

Mace, Light

Mainhand: +3, 1d6+2 Crit: 20/x2
Light, B

Quarterstaff

Both Hands: +3, 1d6+3 Crit: 20/x2
Double: -1 (Off: -5), 1d6+2/1d6+1 Double, B

Shortspear

Mainhand: +3, 1d6+2 Crit: 20/x2
Both Hands: +3, 1d6+3 Rng: 20'
1-Hand, P

Ranged: +2, 1d6+2

Ranged, Both Hands: +2, 1d6+3



3.5

d20 OGL

Skill Name	Total	Ability	Ranks	Misc
Appraise	+0	INT (0)		
Balance	+0	DEX (1)		
Bluff	+2	CHA (0)		
Climb	+3	STR (2)	2	
Concentration	+2	CON (2)		
Diplomacy	+0	CHA (0)		
Escape Artist	+0	DEX (1)		
Forgery	+0	INT (0)		
Gather Information	+0	CHA (0)		
Heal	+0	WIS (0)		
Hide	+0	DEX (1)		
Intimidate	+5	CHA (0)	3	
Jump	+3	STR (2)	2	
Listen	+3	WIS (0)	3	
Move Silently	+0	DEX (1)		
Ride	+1	DEX (1)		
Search	+0	INT (0)		
Sense Motive	+0	WIS (0)		
Spot	+3	WIS (0)	3	
Survival	+0	WIS (0)		
Swim	+0	STR (2)		
Use Rope	+3	DEX (1)	2	

Feats, Traits & Flaws

Armor Proficiency (Heavy)
Armor Proficiency (Light)
Armor Proficiency (Medium)
Iron Will
Martial Weapon Proficiency - All
Persuasive
Shield Proficiency
Simple Weapon Proficiency - All
Tower Shield Proficiency

Gear		Experience & Wealth	
Total Weight Carried: 44/175lbs, Light Load		Experience Points: 1000/3000	
(Light: 58lbs, Medium: 116lbs, Heavy: 175lbs)		Current Cash: You have no money!	
Artisan's Outfit (Free)	-		
Bullets, Sling x20	0.2lbs		
Handaxe	3lbs		
Leather	15lbs		
Mace, Light	4lbs		
Money	-		
Quarterstaff	4lbs		
Shield, Light Wooden	5lbs		
Shortspear	3lbs		
Shortsword	2lbs		
Sling	-		
Trident	4lbs		
Shortsword			
Mainhand: +3, 1d6+2	Crit: 19-20/x2		
	Light, P		
Sling			
Ranged: +2, 1d4+2	Crit: 20/x2		
Ranged, Both Hands: +2, 1d4+3	Rng: 50'		
	1-Hand, B		
Trident			
Mainhand: +3, 1d8+2	Crit: 20/x2		
Both Hands: +3, 1d8+3	Rng: 10'		
	1-Hand, P		
Ranged: +2, 1d8+2			
Ranged, Both Hands: +2, 1d8+3			
Unarmed Strike			
Mainhand: +3, 1d3+2	Crit: 20/x2		
	Light, B		
Leather			
+2	Max Dex: +6, Armor Check: -		
	Spell Fail: 10%, Light		
Shield, Light Wooden			
+1	Max Dex: -, Armor Check: -1		
	Spell Fail: 5%, Shield		
Charges			
Bullets, Sling	0/20		
Shortspear	0/1		
Trident	0/1		
Languages			
Common			

Hombre de Barro

Male Human Warrior 2 (Zombie Template +0) - CL2 - CR 2
 Neutral Evil; Age: **50**; Height: **6'**; Weight: **180lb.**; Eyes: **White**;
 Hair: **Mud Brown**; Skin: **Pale Green**



3.5
d20 OGL

Ability	Score	Modifier	Temporary
STR STRENGTH	12	+1	
DEX DEXTERITY	9	-1	
CON CONSTITUTION	-	0	
INT INTELLIGENCE	-	0	
WIS WISDOM	10	0	
CHA CHARISMA	1	-5	

Saving Throw	Total	Base	Ability	Resist	Misc	Temp	Notes
FORTITUDE (CONSTITUTION)	+4	=	+4				
REFLEX (DEXTERITY)	+0	=	+1	-1			
WILL (WISDOM)	+4	=	+4				

Damage Reduction (5/slashing)

	Total	Armor	Shield	Dex	Size	Natur	Deflec	Dodge	Misc
AC	11	=	10			-1		+2	

Touch AC	9	Flat-Footed AC	11
-----------------	----------	-----------------------	-----------

HP	Total	Damage / Current HP
HP	27	

Base Attack	+4	Initiative	-1
Grapple	+5	Speed	30 ft

Slam (Zombie Template)

Mainhand: **+5, 1d6+1** Crit: 20/x2
Light, B

Unarmed Strike

Mainhand: **+5, 1d3+1** Crit: 20/x2
Light, B

Skill Name	Total	Ability	Ranks	Misc
Appraise	+0	INT (0)		
Balance	-1	DEX (-1)		
Bluff	-5	CHA (-5)		
Climb	+4	STR (1)	3	
Concentration	+0	CON (0)		
Diplomacy	-5	CHA (-5)		
Escape Artist	-1	DEX (-1)		
Forgery	+0	INT (0)		
Gather Information	-5	CHA (-5)		
Heal	+0	WIS (0)		
Hide	-1	DEX (-1)		
Intimidate	+2	CHA (-5)	7	
Jump	+4	STR (1)	3	
Listen	+0	WIS (0)		
Move Silently	-1	DEX (-1)		
Ride	-1	DEX (-1)		
Search	+0	INT (0)		
Sense Motive	+0	WIS (0)		
Spot	+0	WIS (0)		
Survival	+0	WIS (0)		
Swim	+3	STR (1)	2	
Use Rope	-1	DEX (-1)		

Feats, Traits & Flaws

Toughness

Special Abilities

Darkvision (60 feet)
Single Actions Only

Gear

Total Weight Carried: 0/130lbs, Light Load
(Light: 43lbs, Medium: 86lbs, Heavy: 130lbs)

Artisan's Outfit (Free)

Money

-

-

Languages

Common

Background

Cualidades Especiales

Rondadores Cadavéricos de Barro

u

"Hombres de Barro"

y MODIFICADORES A LA VD/CR

VER

"GUIA VAN RITCHEN DE LOS MUERTOS ANDANTES"

DE RAVENLOFT D20

Exhumación, Velocidad Asombrosa y Saltar (VD +1)

Mirada de Influencia (VD +1/2)

Ataque Aturdidor 1/Asalto (máximo 5 Ataques) (VD +1/2)

Experience & Wealth

Current Cash: You have no money!